На Земле Обетованной

Существа, считающиеся Силами Мультивселенной,
Взгляните на их Агентов, Слуг и Последователей,
И Уловите Мельком Блеск их Чудесных Королевств.

Designers: Colin McComb
Editor: Ray Vallese
Cover Artist: Robh Ruppel
Interior Artist: Brian Despain, Brian Fox, Lubov, Adam Rex
Cartographer: Roy Boholost
Art Director: Bob Galica
Project Manager: Andria Hayday, Karen Boomgarden
Electronic Prepress Coordinator: Dave Conant
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic Design/Cover: Dawn Murin
Graphic Design: Dee Barnett
Приложения, Корректура и Рука Помощи: Michele Carter
Помощь в Разработке Карт: Monte Cook
Свежие идеи и советы: Jon Winter, MC Gianni

Автор благодарит Michele Carter за ее неослабевающую преданность богам, Planescape™ e-mail список за поддержку и предложения, и, конечно, Dave Zenz, который сам был кем-то наподобие бога.

Посвящается Гамильтону МакКомбу (1903-1995)

Перевод: Драуглин, Ника Бельская (Кельтский пантеон, Древние пантеоны)
Редактирование: Ника Бельская, Драуглин
P.S. Спасибо проекту Стиви за создание и предоставление русского Эксосета, без которого перевод лишился бы чего-то важного. Так же благодарю Adamantium'а за перевод задней обложки, который, собственно, и вдохновил меня на перевод книги (и который представлен здесь).
Стоит отметить, что частое слово «человек» или «люди» в книге не значит, что здесь как-то притесняются всякие нелюди, тифлинги и т.д., просто это их общее обозначение.

****

"ПУТИ СИЛ ВСЕГДА БЫЛИ НЕИСПОВЕДИМЫ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ДО ЭТОГО МОМЕНТА"

Ни одна книга не может описать все силы на планах, берк. Именно поэтому *На Земле Обетованной* содержит сразу две книги под одной обложкой. В первой главе вы узнаете об узах, не дающих богам разорвать мультивселенную на части. Постигнете тайны превращения персонажа в представителя. Поймете, что происходит, когда заклинатель воскрешает просителя. И поймете грозное преимущество – и грозную *опасность* – хождения по Великому Кольцу в качестве жреца.

Во второй части *Земли Обетованной* собрана различная информация о сотнях богов AD&D, начиная с Аастеринианы и заканчивая Зивилином - всех тех шишек, которые достаточно могущественны, чтобы занимать место в этом списке. В отличие от простого переиздания старой информации, эта книга обновляет богов AD&D под сеттинг Планскейп, предоставляя сведения об их доверенных представителях, соперниках и заработанной потом и кровью роли в космосе.

Эта 192-страничная цветная книга предназначена как для игроков, так и для Мастера и включает:

- 20 различных пантеонов, описывающих силы, которым поклоняются люди, полулюди и монстры (в том числе и божеств из AD&D миров). Зевс, Сун Цзянь, Груумш, Такхизис - все они собраны здесь. Данное приложение использует информацию из таких книг, как *Легенды и Сказания*, *Боги и Полубоги*, *Мифология Монстров* и различных AD&D сеттингов.
- Новые идеи для персонажей-жрецов на планах.
- Рекомендации по созданию, посещению и выживанию в королевствах богов.
- Взгляд на богов с точки зрения мироходцев и фракций.
- Полные списки божеств и их портфелей
- Цветные карты-постеры небесных и инфернальных королевств.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление
Чем Является Эта Книга
Чем Эта Книга *Не* Является
Кто Должен Читать Это?
Боги, Боги, Боги
Иные Источники

Жрецы
Священники и Специализированные Жрецы
Праймы и Планары
Роль Жрецов
Философии и Цели
В Чем Же Проблема?
Жреческая Магия
Абсолютные запреты
Свитки и Вещи
Утрата заклинательных уровней
Силовые Ключи
Типы Ключей
Святые Символы
Новые Правила
Поклонение Пантеону
Сила Королевства
Кризис Веры
Возвращение к Пастве

Представители
Что это значит, быть Представителем
Три Разряда
Физические Формы
Общение с Богами
Получение Работы
Просители
Планары
Игровые персонажи
Божественные дары
Что Народ Думают о Представителях
Падшие Агенты
Провал и Наказание
Смещение
Известные представители Планов
Образцы Сил

Просители
Жизнь После Смерти
Отсюда Туда
Воспоминания и Особенности
Личность
Физические Формы
Объединение Убеждений
В чем смысл?
Степени преданности
Исключительные просители
Обратно из Смерти
Твердая плоть
Голоса из-за грани
Продвижение
Радостный союз
Эволюция в новые формы
Последний занавес

Силы
Секрет Происхождения
Разделение Сил
Полусилы
Младшие Силы
Средние Силы
Великие Силы
Следующий Шаг
Семьи и Одиночки
Принадлежность к Пантеону
Принадлежность к Разным Пантеонам
Силы Одиночных Сфер
Роль Сил
Влияние на Планы
Важность Прайма
Взаимодействие Смертными
Формирование Аватаров
Политика Среди Сил
Божественное соглашение
Кровавая Война
Сигил
Сумерки Богов

Планарные Дела
Силы для Мироходцев
Силы для Фракций
Арары
Верящие в Первоисточник
Мрачная Каббала
Стражи Судьбы
Хранители Праха
Обреченные
Братство Порядка
Свободная Лига
Гармониум
Убийцы Милосердия
Революционная Лига
Знак Единого
Общество Восприятия
Совершенный Орден

Хаоситекты
Почти Силы
Лорды Бездны
Повелители Зверей
Владыки Девяти
Примус
Повелители Слаадов
Леди Боли
Дети Сил
Другие

Королевства Богов

Природа Королевства
Размер Королевства
Выглядит Большим
Исследуя Королевство
Просители
Представители
Планары
Святые/Порочные Места
Встреча с Силой
Как Избежать Книги Мертвых

Древние Пантеоны

Шумерский Пантеон
Великая Гора Востока
Шумерские Силы
Энлиль
Инанна
Ки
Нанна-Син
Нинхурсаг
Уту
Вавилонский Пантеон
Вавилонские Силы
Ану
Аншар
Друага
Гирру
Иштар
Мардук
Нергал
Рамман

Кельтский Пантеон

Пантеон
Последователи
Тир-на-Ог
Силы
Дагдха
Аравн
Беленус
Бригантия
Диан Кехт
Дунатис
Гоибниу
Луг
Мананнан Мак Лир
Мат Матонви
Морриган
Нуада
Огма
Сильванус

Пантеон Дварфов

Пантеон
Последователи
Силы Дварфов
Морадин
Аббатор
Берронар Истинное Серебро
Клангеддин Серебородый
Дугмарен Светлая Мантия
Думатойн
Муамман Дуатал
Вергадаин
Сила Дуэргаров
Ладугуэр
Силы Дерро
Диинкаразан
Диринка

Египетские Силы

Пантеон
Силы
Ра
Ангур
Анубис
Апшай
Баст
Бэс
Геб
Гор
Исида
Нефтида
Нут
Осирис
Птах
Секер
Сет
Шу
Тефнут
Тот

Эльфийский Пантеон
Пантеон
Последователи
Арвандор
Эльфийские Силы
Кореллон Ларетиан
Аэрдри Фаэния
Глубинный Сашелас
Эреван Илисере
Фенмарель Местарин
Ханэли Селанил
Лабелас Энорет
Сеханин Лунный Лук
Солонор Теландира
Силы Дроу
Эйлистраи
Киарансали
Лолс
Ваэрун
Зинзерена

Финский Пантеон
Пантеон
Силы
Ахти
Хийси
Ильматар
Ловьятар
Миэликки
Сурьма
Туонетар
Туони
Укко
Унтамо

Гномы и Полурослики
Гномы
Пантеон
Золотые Холмы
Силы Гномов
Гарл Сияющее Золото
Бэрван Дикий Странник
Баравар Тень Плаща
Флэндал Стальнокожий
Гаэрдал Железная Рука
Небелун
Сегоджан Зовущий Землю
Урдлен
Калладуран Гладкорукий
Полурослики
Пантеон
Зеленые Поля
Силы Полурослико
Йондалла
Арворин
Брандобарис
Кирроллали
Шила Перероил
Урогалан

Греческий Пантеон
Пантеон
Рождение Богов
Последователи
Олимп
Герои и Представители
Силы
Зевс
Афродита
Аполлон
Арес
Артемида
Афина
Деметра
Дионис
Фурии
Гадес
Геката
Гефест
Гера
Гермес
Ника
Пан
Посейдон
Тиха
Титаны
Кронус
Гея
Рея
Уран

Силы Монстров
Силы Гоблинов
Баргривьек
Кургорбаяг
Маглубийет
Номог-Джэя
Силы Орков
Бахгтру
Груумш
Илневал
Лутик
Шаргааз
Юртрус

Другие Силы Монстров
Бахамут
Блибдульпульп
Гземнид
Илсенсин
Шекинестер
Тиамат
Титания
Йиногу

Северный Пантеон

Пантеон
Последователи
Асгард и Ванахейм
Силы
Один
Эгир
Бальдр
Браги
Форсети
Фрейр
Фрейя
Фригг
Хеймдалль
Хель
Идунн
Локи
Магни и Моди
Норны
Сив
Тор
Тюр
Улль
Валькирии
Видар

Пантеоны Затворники

Китайские Силы
Шан-ди
Гуань-ди
Лэй-гун
Сун Цзянь
Янь-Ван-Е
Индийские Силы
Брихаспати
Индра
Агни
Ваю
Кали
Митра
Ратри
Рудра
Шива
Сурья
Вишну
Яма
Японские Силы
Идзанаги и Идзанами
Аматэрасу
Хатиман
О-кунинуси
Рэйден
Сусаноо

Пантеоны Одиночных Сфер

Силы Церилии
Авани
Белиник
Эрик
Гаелин
Несири
Сера
Силы Кринна
Силы Добра
Паладайн
Силы Нейтралитета
Гилеан
Силы Зла
Такхизис
Силы Оэрта
Селестиан
Инкабулос
Нерулл
Св. Катберт
Тритерион
Ви Джаз
Силы Фаэруна
Ао
Сайрик
Йякту Кзвим
Келемвор
Латандер
Мистра
Селуна
Шар
Сьюн
Талос
Темпус

Приложение I: Силы по Пантеонам

Всесторонний разбор Сил из множества пантеонов, рас и основных материальных Миров, включающих Знатоков, не разобранных здесь, и горстку Сил, которые были записаны в Книгу Мертвых. Узнай имя каждого Божества, его статус, портфель, мировоззрение и дом, вместе с мировоззрением Верных Силе.

Приложение II: Силы по Сферам

Второй тщательный разбор Сил, в котором они рассортированы по Сферам влияния, от сельского хозяйства до погоды – и почти все остальное между ними. Вы быстро и легко найдете Силы безумия, плодородия, обмана, Подземного Мира, волшебства, поэзии, кошмаров и многого, многого чего еще…

Алфавитный Указатель: Силы по Именам

Алфавитный список всех Сил, описанных в этом большом Томе, включающий тех, кто описан Детально, тех, кто был просто Упомянут в списке своего пантеона, и тех, чьи имена присутствуют только в Приложениях.

Карты Божественных Королевств

Тир-на-Ог (и другие Кельтские королевства)
Гелиополь
Арвандор
Ямы Демонических Сетей
Мифриловая Кузня
Зеленые Поля
Храм Аполлона
Гора Олимп
Красный Пик
Асгард

ВСтУПлЕНиЕ

Силы. Божества. Боги. Все это названия для высочайших шишек в мультивселенной, неизмеримо могущественных знатоков, которые повелевают смертными существами и черпают силу от своих верующих. Большая часть народа думает, что силы непостижимы и недостижимы – и они правы. Но любой глупец, который хочет понять лучше работу планов, собирает как можно больше слухов относительно богов, их слуг и их домов.

♦ЧЕМ ЯВЛЯЕТСЯ ЭТА КНИГА♦

На Земле Обетованной – книга о наиболее влиятельных силах мультивселенной AD&D– прежде всего о тех, которые вмешиваются в дела людей и нелюдей, особенно те, портфели которых включают опекунство над другими расами. Говоря по правде, здесь в действительности больше говорится о королевствах, агентах и идеалах божеств. Что, если удачливому (или неудачливому) глупцу посчастливится встретиться с богом лицом к лицу?

Но эта книга больше, чем просто энциклопедия сил. Первые 59 страниц *На Земле Обетованной* рассматривают другие аспекты божественности. Например, странник прочитает все о жрецах, о том, как они сотрудничают со своими божествами, и как планы влияют на их навыки. Новые правила, предложения и еще много чего описаны здесь, включая истину о силовых ключах, святых символах, конкуренции вер, преимуществах (и недостатках) как священников, так и жрецов определенных сил.

Человек также узнает все о представителях упомянутых сил – их характерах, обликах, способностях и божественных проблемах. Мастер может найти полезную информацию о том, как обеспечить специальными силами представителей, не забыто и то, как превратить просителей, планаров и даже игровых персонажей в агентов сил.

Далее идут просители, таинственные бедняги, которые проводят свое посмертие в поиске смысла и в попытках еще больше сблизиться со своими богами или планами. *На Земле Обетованной* наконец дает некоторые ответы на те вопросы, почему просители являются теми, кем являются, за что они борются и что они делают ради этого, и что случается, когда смертный заклинатель использует некромантию чтобы связаться с мертвым духом (или возродить его).

Другая глава рассматривает сами силы, отвечая на великие вопросы мультивселенной. Откуда берутся божества? К чему они стремятся? И что они делают, пока находятся здесь? Смертные не способны понять пути богов, но это не значит, что силы непостоянны, словно ветер. Они придерживаются хрупкого баланса тонкой политики, дружеских соглашений и (когда нужно) грубой силы.

Конечно, когда они приходят к силам, планары и праймы видят вещи разными глазами. Народ, рожденный и воспитанный на Внешних Планах, часто становится фракционерами или мироходцами, и их мнения раскрашивают отношение к богам в разные цвета. Глава «Планарные Дела» повествует об этих особенностях, и также описывает горстку почти-сил, которые вознеслись не благодаря основной материальной вере, но благодаря своей собственной воле и силе.

Последняя секция *На Земле Обетованной*, идущая прямо перед главами пантеонов, рассматривает дела божественных королевств. Эти страницы исследуют природу обетованных земель, описывают то, что человек может найти там, и какие шаги он должен предпринять, чтобы быть уверенным в том, что он покинет их живым. Поскольку в этом заинтересован сам Мастер, эти описания представляют собой скорее базовую основу, чем детализированное руководство, с советами относительно того, как взаимодействовать с королевством, твердо храня возможности планов в памяти.

Страницы с 60 по 171 представляют различные силы мультивселенной. Этот кусок *На Земле Обетованной* описывает богов нечеловеческих рас (дварфов, эльфов, гномов и полурослико в), рас монстров (гоблинов, орков и др.) и основных-материальных AD&D сеттингов (Эбриниса, Кринна, Оэрта и Торила), а так же десять пантеонов, которым поклоняются люди всего космоса (Вавилонский, Кельтский, Китайский, Египетский, Финский, Греческий, Индийский, Японский, Северный и Шумерский). Обычно лидер каждого пантеона описан первым, остальные следуют в алфавитном порядке.

Далее, приложения предоставляют базовые факты о каждой силе. Приложение I, начиная со страницы 172, организовано по пантеонам; Приложение II, начинающееся со страницы 183, разбито по сферам влияния. Оба рекомендуются для подручного использования. В конце концов, иногда человек просто хочет посмотреть на Египетских богов или найти все силы войны. Более того, приложения приводят информацию о большинстве божеств (включая мертвых богов), которые не описаны нигде, кроме как в *На Земле Обетованной*.

Наконец, последние две страницы предоставляют алфавитный указатель всех сил, упомянутых в книге. Указатель включает не только богов с полным описанием, но также и тех, кто просто кратко упомянут в пантеоне или приложении.

Заметьте, что некоторая информация из предыдущих AD&D источников о силах была слегка дополнена и пересмотрена. Но не беспокойтесь – изменения настолько незначительны, что некоторые люди этого даже не заметят.

♦ЧЕМ ЭТА КНИГА *НЕ* ЯВЛЯЕТСЯ♦

На Земле Обетованной не предполагалась, как исчерпывающая книга о теологии сил, и не предназначалась для подробного описания каждой силы, которая была и которая будет. Ясно и просто: эта книга о том, какую роль играют божества в сеттинге Планскейпа, и как они взаимодействуют друг с другом и со своими верующими. Она предназначена для игры AD&D, а не для реальной жизни. Глупец, ищущий полную историческую достоверность, должен искать ее в другом месте. *На Земле Обетованной* – **игровое** приложение, и поэтому автор позволил себе несколько свободное отношение к различным персонажам. Конечно, рассказы о силах имеют зерна истины, но они *не могут* обеспечить полной фактической информацией, пока остаются носителями духа игры. Многие пантеоны настаивают на том, что они, знатоки, стоят на вершине космоса, и как это может быть правдой в отношении к ним всем?

БОГИ, БОГИ, БОГИ – когда вы, берки, будете знать, что здесь нет таких вещей?

- Алиис Далим, из Атаров

Более того, не думайте, что боги, описанные детально в этой книге, имеют привилегии над другими, которые едва упомянуты (или вообще не описаны). Это связано с разногласиями в организации пантеона, неимением большего места и т.д. Опять же, *На Земле Обетованной* пытается сосредоточиться на информации, которую AD&D Мастер и игрок найдут наиболее полезной.

Наконец, фактическое существование этих сил не оспаривается здесь – в конце концов, мультивселенная хранит множество секретов. *На Земле Обетованной* предназначена для понимания того, как важные вещи и силы влияют на игру AD&D, и как они будут лучше действовать при сопоставлении с философией сеттинга Планскейпа.

♦КТО ДОЛЖЕН ЧИТАТЬ ЭТО?♦

На Земле Обетованной предназначена для каждого игрока и Мастера Планскейпа. Но эта книга хранит несколько тайн, которые не предназначены для глаз игроков. Таким образом, Мастер должен прочитать книгу первым и определиться, что подходит для его игроков, а что нет. Это зависит от кампании – некоторые Мастера могут позволить человеку прочитать *На Земле Обетованной* от корки до корки, когда как другие будут хранить часть ее во тьме.

Будет лучше, если игроки не прочитают все главы о пантеонах. Если персонаж хочет создать персонажа на базе определенных идеалов силы, то Мастер может позволить ему прочитать только эту секцию. Из вводного материала (страницы 1-59), Мастер должен позволить игрокам прочитать новые правила для персонажей-жрецов (в главе «Жрецы»), разделы, описывающие силы, предпочитаемые среди мироходцев и фракций (в главе «Планарные Дела») и что угодно еще, что, по его мнению, игрокам следует знать.

Игроки обязательно должны просмотреть приложения в конце книги, так они могут получить представление об организации сил, пантеонов и портфелей.

♦БОГИ, БОГИ, БОГИ♦

Самая большая секция *На Земле Обетованной* посвящена силам планов, их представителям и королевствам. Представлены не все существующие силы. Судите сами, некоторые не представляют особого интереса в любых основных материальных мирах, за исключением их собственного, а другие просто предпочитают оставаться скрытыми.

В действительности, это невозможно – детализировать все бесконечное множество богов и их королевств. Для меньших пантеонов, *На Земле Обетованной* представляет (очень небольшой) краткий обзор каждой из сил и его или ее королевства. В случае с большими пантеонами, книга фокусируется на наиболее важных силах или наиболее интересных их королевствах.

Пять пантеонов – Кельтский, дварфийский, эльфийский, Греческий и Северный – полностью описаны, в качестве примера для Мастера. Эти пантеоны наполняют космос; они наиболее влиятельны на всех Внешних Планах и Прайме. Конечно, другие пантеоны тоже важны в своих собственных сферах влияния, но они обращают больше внимания на эти сферы, чем на общую картину. В результате они не являются вовлеченными в планарные дела так, как пять вышеописанных пантеонов.

Вне зависимости от того, насколько подробно описана сила, её общее описание приведено следующим образом:

ИМЯ СИЛЫ

Статус (Великая, Младшая и т.д.) «Обычное Имя»

СВ: Сфера влияния силы – сферы, которыми она интересуется, и/или те, которые её верующие признают правильными.

МЗ: Мировоззрение силы.

ВЕР: Мировоззрение верующих (или интерес; например, богу Апшаю поклоняются фермеры).

Символ: Святой или порочный символ, обычно встречаемый в храмах или на шеях жрецов.

Домашний п/с/к: Название плана, слоя и королевства, которые сила называет своим домом. Для планов, которые не разбиты на слои (подобно Механусу), эта категория просто называется Домашний п/к.

Известные Представители: Так и есть: известный представитель (или представители) силы. Эти сущности являются стандартными неигровыми персонажами Планскейпа (Происхождение/пол&раса/класс&уровень/фракция/мировоззрение). Так,

например, если представитель по имени Ауспель был описан как (Pl/♀ человек/F11/обреченный/N), то это значит, что она была планаром, женщиной-человеком, воином 11-ого уровня, членом Обреченных и нейтральной по мировоззрению. Отметьте, что представители, описанные как жрецы (P), являлись специализированными жрецами своих божеств – не священниками.

Для большинства сил описаны только один или два представителя. Они – рубаки, которые проявили себя, или которые в настоящее время находятся под покровительством своих богов. На самом деле большинство сил поддерживают больше, чем одного или двух представителей. Некоторые, однако, вообще не имеют известных представителей. Это потому что эти боги не создали ни одного из них, или потому, что они используют представителей так неуловимо и тонко, что человек никогда не распознает знатока как божественного агента.

После быстрого обзора каждой силы человек найдет длинное описание божества. Большая часть этих данных описывает ход мыслей и идеалы силы, также как и природу королевства и тех, кто там живет. Данные о наиболее влиятельных богах также снабжены описанием отношений с другими божествами, и краткую историю или легенду, которая поможет понять их сегодняшнее положение.

Длинные описания также описывают наиболее важного представителя (представителей) силы, знатока, который исполняет наиважнейшие желания своей шишки.

Примечание: некоторые описания не содержат отдельной строки *Известные Представители*. Для богов из пяти полностью детализированных пантеонов, в описании каждого божества находится информация о представителях. И боги из пантеона одной сферы (силы сеттингов AD&D) ограничены своими собственными основными материальными мирами; некоторые из них создали представителей для того, чтобы те действовали на планах.

♦ИНЫЕ ИСТОЧНИКИ♦

Очевидно, что *На Земле Обетованной* не располагает описанием каждой известной силы в мультивселенной, или местом, которое позволило бы связать все крупицы информации о тех, кто сюда *включен*. Знаток, ищущий больше информации, может обратиться к следующим источникам:

- *Легенды и Сказания (Legends & Lore)* (2108), которые рассматривают силы из множества человеческих пантеонов; обратите внимание, что Шумерский, Вавилонский и Финский пантеоны появятся только в *Богах и Полубогах*™ (*Deities & Demigods*) (2013). Пока пишутся эти строки, обе книги выходят из печати.
- *Мифология Монстров (Monster Mythology)* (2128), которая описывает богов многих нечеловеческих рас, включая эльфов, дварфов, гномов и халфлингов.
- *Веры и Аватары (Faiths & Avatars)* (9516), том о богах Торила, сеттинга Забытых Королевств® (для краткого обзора обратитесь к *сеттингу Забытых Королевств*, 1085).
- Коробочный набор *Сказания Копья (Tales of the Lance)* (1074), который рассматривает силы Кринна, мира саги Драгонланса®;
- *Сеттинг Первородства® (Birthright)* (3100), который включает силы Эбриниса;
- *Из Пепла (From the Ashes)* (1064), сеттинг, содержащий информацию о силах Оэрта, сеттинга Серого Ястреба; и

- *Планы Хаоса* (2603), *Планы Конфликта* (2615) и *Планы Порядка* (2607), которые более подробно описывают большинство королевств, упомянутых в *На Земле Обетованной*.

Жрецы

На Внешних Планах жрецы играют куда более важную роль, так как не все доверяют им на Прайме. Как место веры смертных, планы отчаянно оспариваются, и каждый жрец – важная часть в игре богов. И еще одна вещь, рубаки настолько близки к своим богам, насколько они способны продвигать его интересы. Подумайте над этим: жрец может прийти в королевство своего божества и спросить шишку, что сила *действительно* хочет от него – и наиболее вероятно, что он получит ответ.

Из-за этого неустойчивого напряженного положения среди сил жрецы на Внешних Планах более уважаемы, чем те, что находятся на Основном Материальном или Внутренних Планах. Это также означает, что они более призираемы своими врагами, так как их путешествия вероятнее всего снова и снова будут проходить через королевства враждебных богов. В общем, большая часть воинов планов воспитана на здоровой смеси уважения и страха в отношении жрецов, и они не доверяют им и ненавидят их, даже если не имеют понятия, на чьей они стороне. Тот, кто ведет себя неосторожно, может быстро оказаться пеплом, развеянный по ветру.

Жрец не может так просто завоевать хорошее отношение или репутацию. Конечно, множество глупцов боятся жрецов, но они *всегда* вместе. Чтобы выжить, жрецу нужны острый ум, сильные руки и воля, чтобы выполнять приказы своей силы – не говоря уже о чувстве такта при поспешном отступлении, когда враг тоже доказывает свою силу.

Невозможно усомниться только в одном: жрецы на планах – не просто глупцы, нужные для создания беспорядка. Любой, кто старается посмеяться над богом (и хозяином слуг), рискует своей жизнью. Силы обращают внимание на оскорбления в свой адрес, а слово распространяется быстро. Это может быть одним из сильнейших орудий в распоряжении жреца – никто другой не имеет за спиной целую религию, готовую покарать неверных через него. По правде говоря, не каждый жрец так делает, но человек никогда не может быть в этом уверен. Почему бы не попробовать?

♦Священники И СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ЖРЕЦЫ♦

Некоторые люди все еще путают священников со жрецами. Фактически, оба попадают под понятие «жрец», они управляют скоплениями верующих и служат нуждам своих сил. Но настоящее различие – в фокусировке. Специализированный жрец подчиняется одному определенному богу, тогда как священник старается сохранять более открытую преданность.

Жрецы?

Скорее марионетки, если вы меня спросите.

- Алис Далим из Атаров

Да-а-а? Проверь-ка мои ниточки, идиот.

- Пероний, жрец Зевса, Алиису

Таким образом, священник поклоняется идеалу, пантеону, или сначала одному божеству, а потом группе. Они – обычные жрецы большинства культур, те, кто поддерживают одни убеждения, но в одинаковой степени помогают остальным. Например, дварф-священник может получить особую похвалу от Клангеддина Серебородого, все еще оставаться верным другой силе пантеона. И он не пытается

выиграть от этого - он хранит верность всем богам, даже если ему случиться предпочесть одного из них другим. Факт в том, что священники черпают силу из целого пантеона, даже от тех божеств, с чьими убеждениями они не согласны.

Священник может выбирать заклинания из огромного диапазона, пользуясь силой своих богов в различных ситуациях. Он имеет малый доступ к элементальным сферам и полный доступ к оставшимся (за исключением сферы Животных, Растений и Погоды). Священник также имеет способность изгнания нежити с отрицательными модификаторами большинства специализированных жрецов. Его поддерживает вера в целый пантеон, и он находится на хорошем положении у целой группы богов. Таким образом, он может найти помощь среди жрецов других сил (по крайней мере, большей их части из них), и он приветствуется почти везде, где пантеон имеет свое влияние.

Специализированный жрец, наоборот, следует убеждениям только *одной* силы и поддерживает ее. Он подвергается строгим испытаниям, чтобы определить свою пригодность для данного духовенства. После принятия в его ряды, он работает только ради продвижения славы своего бога и никакого больше. Он может сотрудничать со жрецами оставшейся части пантеона, но он не преклонятся перед другими богами.

Из-за своей односторонней преданности он получает особые способности для использования в дальнейшем (которые изменяются в зависимости от силы). Например, специализированный жрец может быть способен использовать колющее оружие (edged) (в зависимости от предпочтений его божества), и может быть способен нарушать правила, которые сковывают священников его религии. Он – один из избранных бога, и он это знает. Как вербовщик верующих, он редко сидит дома, а вместо этого он предположительно распространяет учение своего божества.

К сожалению, он жертвует некоторыми преимуществами, предоставляемыми священникам – например, многие специализированные жрецы не могут изгонять нежить. Более того, пока он восхваляет свое избранное божество, он теряет покровительство оставшейся части пантеона. Таким образом, жрец может принять помощь только от своего брата. Он *может* получить её от жрецов с подобными убеждениями. Он будет счастлив отбить верующих у любого другого бога. И, когда специализированный жрец покидает домашнее королевство, ему будут рады только среди людей, которые имеют тот же ход мыслей (или среди священников, которые сделали его бога своим основным божеством). Другие слуги пантеона считают его снобом, и будут относиться к нему с презрением.

Во всей остальной части *На Земле Обетованной* термин «жрец» используется в общем смысле и включает как священников, так и специализированных жрецов (за исключением тех мест, где это отмечено особо).

♦ПРАЙМЫ И ПЛАНАРЫ♦

Недостаточно будет сказать, священник ли это или жрец. Человек также должен знать, прайм это или планар, так как это меняет все в мире.

Жрец-Невежда, вероятнее всего, видит работу рук бога в образе своих заклинаний. Он живет одной верой, желая следовать любому приказу своей силы, принимая послания, передаваемые ему, всего с несколькими вопросами или вообще без них. Поэтому жрец с Прайма наивен и легковерен, имея весьма незначительные представления об истинных возможностях и необъятности объекта своего поклонения.

Планарный жрец, с другой стороны, знает, с чем связывается. В данном случае слово ”планар” не означает, что бедняга обязательно родился на планах. Возможно, что он просто посещает планы, видит работу богов, соприкасается с их дворцами и осознает, кто они и что боги имеют большее значение, чем обычное существование. Наконец, они *знают*, что силы есть, тогда, как застрявший на Прайме глупец может *никогда* не узнать этого.

Пропасть между обоими типами жрецов велика. Невежды пребывают в страхе перед своими планарными коллегами, которые имеют более прямой доступ к богам и более

полное восприятие работы мультивселенной и аналогичных (или больших) сил. Это рубаки, которые ближе к центру космоса, ибо планарные жрецы на один шаг ближе к богам. Но они более спокойны и циничны, так как они имеют представление о работе божеств, наблюдая за тем, как боги строят и разрушают, когда им это нужно. Человеку не нужна вера, когда он получает эмпирические подтверждения. Планарный жрец *знает*, как действует и работает его сила.

Но лучше ли это, чем иметь веру? Действительно ли Невеждам приносит вред подчинение тому, чего они не видели или не испытывали? Истина состоит в том, что вера и убежденность настолько же различны, как и день с ночью. Убежденность (наименьшее, что есть у планарных жрецов) – просто знание какой-либо истины. Вера – наипрочнейшее доверие, убежденность в чем-то при отсутствии доказательств. И убежденность, и вера могут быть утрачены; несомненно, что потеря убежденности является очень глубокой душевной раной. И была бы сила более важна для рубаки со слепой верой, чем для глупца, которому нужны какие-то представления?

Некоторые люди говорят, что планарные жрецы часто действуют в своих интересах. Они видят игроков в игре, и они надеются присоединиться к выигрывающей стороне. Праймы, с другой стороны, поклоняются силам для того, чтобы заполнить пустоту в своих сердцах, чтобы ответить на вопросы, на которые они не могут найти ответ сами.

Это, конечно, грубое обобщение. Планарные жрецы следуют за богом, потому что они думают, что он имеет правильный взгляд на мультивселенную. Фактически, так делает большинство. И всего несколько жрецов-Невежд отдаются во власть своего божества, чтобы возвыситься, независимо оттого, на Прайме или же после смерти.

В общем, все просто – планары сильно искушены в своих убеждениях, в то время как праймы более впечатлительны и, ладно, невежественны. Это не значит, что одна часть хуже другой. Фактически, они часто зависят друг от друга. Невежды желают иметь более простые убеждения, чем планары; планары желают иметь глубокие знания о вере, чем праймы. Что из этого более желательно? Большинство планаров – и приличное количество праймов – предпочитают знания. Любая вера глубока и хороша, но в жизни любого жреца наступает момент, когда он просто хочет *знать,* и ничего больше.

♦РОЛЬ ЖРЕЦОВ♦

Отношения между силой и её жрецом не похожи ни на какие другие в мультивселенной. Жрец нуждается в своем боге из-за поддержки, заклинаний и способностей, которые помогают ему реагировать на жизненно важные вопросы. Божество получает от жреца свой хлеб насущный: веру.

Но что же жрецы *делают* для своей силы? Некоторые говорят, что они подобны представителям – агентам богов, которые находятся где-то посередине между этим миром и тем. Но подобно живым идеалам, к которым могут стремиться смертные, жрецы являются обычными смертными. Конечно, они могут быть воинами, когда это нужно, карая от имени своего бога, когда его обливают грязью.

Короче, жрецы живут той жизнью, которую сила хотела бы навязать всем остальным. Они стараются объяснить её отличительные стороны тем людям, которые желают постичь эту жизнь – и с помощью этих объяснений те учатся. Жрецы постоянно стараются представлять своего бога, в мыслях, словах и поступках. Человек никогда не может сказать, когда он находится под наблюдением и оценкой других, и он действует, отражая свою силу.

Главная обязанность жреца – обращать в свою веру, втягивать других в поклонение своей силе. Неважно, пребывает ли толпа в ужасе или восхищении, так как народ питает бога своей верой. Это значит, что жрец может вызывать любовь своими благодеяниями, или сеять страх своим злом – цвет веры не важен.

Тем не менее, осмотрительный жрец никогда не упустит шанса одержать победу над другим миссионером. Они не лепечут о чудесах своей силы: в некоторых случаях

достаточно только объяснить идеалы божества. Дело в том, что жрец, который не может помолчать о своем боссе, обычно долго не живет. Он либо учится закрывать свою костяную шкатулку, либо учится тишине в гробу. И сила все еще не должна покидать его мысли.

Те, кто не будут (или не могут) вызывать достаточно веры и эмоций, терпят провал и не остаются жрецами надолго. На планах это имеет большее значение, чем утрата святого символа. Конечно, низкоуровневые заклинания могут обеспечиваться мудростью и проницательностью, но высокоуровневая магия приходит только от божества, и жрец без действительно сильных заклинаний часто оказывается в книге мертвых, прежде чем он даже поймет свою ошибку.

Почему некоторые жрецы терпят неудачу в демонстрации верности? В некоторых случаях это объясняется недостатком харизмы. Тем не менее, это так же может объясняться сомнениями (которые имеют глубокие корни). Многие жрецы, время от времени, задаются вопросами о своей вере. Но это не всегда плохо – кризис веры иногда может дать бедолаге истинное видение вселенной. Самым сложные вопросы могут привести к самым полезным ответам, и жрец, который поборол свои сомнения, может стать одним из главных фаворитов бога. Конечно, множество бедняг, которые задают вопрос “Почему?”, не могут найти выход; они падают в глубокую пропасть, навсегда утратив свою веру.

ФИЛОСОФИИ И ЦЕЛИ

Если все жрецы следуют доктрине своих богов, то это не значит, что они все работают на них до конца. Цели рубак обычно совпадают с их мировоззрением.

Отдайте свое доверие вере. Дурак только увидит ветер, пока он не заработает уважение своей силы.

- Сестра Селлона, жрица с Прайма

Жрецы добра борются за гармонию в мультивселенной, мире, где все народы смогут жить в утопии свободы и самовыражения. Они желают, чтобы ни один бедолага больше не страдал, чтобы все заботились друг о друге, и исчезла присущая вселенной нищета. Их жизни вращаются вокруг беспокойства о том, что случится с теми, кто не так силен как другие, вокруг встреч с теми, кому нужно немного добра без пожертвования многого.

Жрецы зла стремятся создать мир, где выживает сильнейший, где он будет способен возвыситься над другими людьми. Бессмысленная болтовня идеалистичных болванов не для них. Они хотят видеть мультивселенную, в которой человек должен постоянно доказывать свою силу, и горе тому, кто не сможет этого сделать. Злые жрецы говорят, что всего лишь хотят сделать мультивселенную сильнее, и пока их методы будут жестокими, они преуспеют в отсеивании слабых. Интересно, что не все глупцы считают себя ”злыми” - многие из них думают, что они делают правое дело.

Жрецы порядка хотят наконец создать систему, основанную на порядке, которая прошла испытание временем, и которая принесет долгожданную упорядоченность планам. Они хотят видеть мультивселенную, которую можно почувствовать, жизнь, которую можно объяснить без пожимания плечами или без озадаченного выражения на лице. Они хотят найти ответы на вопросы; они хотят определенности.

Жрецы хаоса, с другой стороны, хотят разрушить систему, чтобы человек мог свободно выражать свою личность. Они стараются гарантировать то, что у каждой личности в мультивселенной будет возможность выбирать свой собственный путь в жизни, и создавать в себе индивидуальный дух свободы, лишенный цепей, навязываемых порядком. Эти жрецы ничего не навязывают и не требуют – они стараются быть примером

для других и надеются, что другие получат возможность полного и свободного выражения любопытства и удовлетворения своих желаний.

И, наконец, жрецы нейтральности ищут равновесие во всех вещах. В конце концов, человек не может быть абсолютно добрым без примеси зла, так же как и порядок не может существовать без хаоса. Крайности для фанатиков; жрецы нейтральности ищут общее место. Они хотят жизни ровной и простой – существования, при котором люди будут иметь возможность вкусить всего, что предлагает мультивселенная. Если там есть страдание, то там обязательно должны быть и удовольствия. Если там есть повиновение, то там обязательно должна быть и свобода.

В ЧЕМ ЖЕ ПРОБЛЕМЫ?

Так что же заставляет беднягу решить надеть жреческую рясу и посвятить свою жизнь прославлению божества и исполнению его прихотей? Для некоторых это уверенность в том, что божественная сила течет в их венах. Другим приятно осознавать, что они вносят свой вклад в создание лучшей (или худшей) мультивселенной. А некоторые просто ищут знаний – и получают из этого выгоду. Независимо от причины, они всегда пойдут к тому глупцу, который скажет, что знает более близкий путь к цели, и они обычно правы. Быть жрецом - это непросто.

Конечно, это прекрасный путь заработать славу и уважение. Но боец может добиться уважения, зарабатывая себе репутацию хорошим мечом и острым умом. Плут может найти славу в хитрых заговорах и смелых авантюрах. Маг может накопить знания с помощью учебы, тяжелой работы и капельки творчества. И никто из них не должен страдать от предубеждений, приписываемых жрецам недоумками, которые не верят в их богов. Или никогда не отклоняться от своей высказанной точки зрения. Или постоянно беспокоиться о том, что враги их бога запишут их в книгу мертвых.

Так что же привлекательное в том, чтобы быть жрецом? Жизнь кажется более тяжелой, чем она того стоит. Хорошо, как и все остальное, это зависит от того, кого человек об этом спрашивает. Действительно преданные жрецы принимают свои неудобства и стараются преодолеть их, считая трудности в своей работе просто еще одним препятствием. Истина в том, что жрецы – это нечто большее, чем просто проповедующие болтуны. Большая их часть – авантюристы, а меньшая – более суровые рубаки, чем может представить себе глупец. Эти люди наслаждаются встающими на их пути проблемами, которые любят бросаться на стену, пока они не расшибутся в кровавую лепешку, или пока не пробьют ее.

Некоторые делают это ради удовольствия, другие – потому что не знают другого пути в жизни. Но почти все они твердоголовые воины, которые – несмотря на веру в таинственное и тайную работу над своим духом – являются самыми упрямыми знатоками этого рода. Они нужны для того, чтобы ходить по миру и стараться наставить народ на путь своей веры.

Более этого, они получают некоторую выгоду, о которой большая часть людей и не надеется мечтать. Во-первых, они получают заклинания, не требующие заучивания – для некоторых это очень важная вещь. Но жрецы также имеют шанс пообщаться с такими существами, которые стоят настолько выше смертных, что они кажутся непостижимыми обычному бойцу. Будучи дорогими агентами этих существ, жрецы выходят за те рамки, которые устанавливает для себя большая часть жителей вселенной, которая видит только то, что находится у них перед глазами.

На Внешних Планах, где вера может изменить лицо реальности, жрец – настоящая шишка, ибо немногие могут сравняться с его уровнем веры. Лучше всего то, что он посвятил себя тому, во что действительно верит, и это больше, чем могут сказать о себе большинство глупцов.

♦Жреческая Магия♦

Маги и жрецы получают свои заклинания разными путями. Маги вычитывают их из книг, и они должны бороться с тем фактом, что эти заклинания могут быть изменены (или даже аннулированы), в зависимости от плана, на котором они их произносят. Жрецы наоборот, получают свои заклинания от своей силы, и это просто божественная воля, так что на магию не воздействуют планарные условия.

Естественно, это не означает того, что жрецы свободно могут передвигаться по вселенной. Во-первых, они все еще должны помнить об абсолютных запретах на их магию; в некоторых случаях заклинание проваливается вне зависимости оттого, что *говорит* сила. Во-вторых, свитки и магические вещи создают не божества, так что они все еще зависят от планарных условий. И способность жреца произносить заклинания уменьшается в зависимости от того, насколько далеко он отдаляется от своего бога (хотя удачливый рубака может найти силовой ключ, чтобы восстановить свою магию).

Абсолютные Запреты

Даже самый недалекий жрец может догадаться, когда заклинание просто не хочет работать. Некоторая магия просто не может преодолеть условия плана или области, где она используется – даже с силовым ключом (поэтому ограничения и называются *абсолютными*). К счастью, существует всего несколько таких ограничений:

План	**Запреты**
Элементальный Огонь	Водные заклинания
Элементальная Вода	Огненные заклинания *
Параэлементальная Магма	Водные заклинания
Квазиэлементальный Вакуум	Воздушные заклинания
Внешние Земли	Магия постепенно аннулируется, по мере того, как заклинатель приближается к Шпилю**
Сигил	Интерпланарные перемещающие заклинания (*врата, безошибочная телепортация* и т.д.)

*Если произносится за пределами защиты от окружающей среды (типа *воздушного пузыря*).
**Смотрите *Путеводитель Игрока по Внешним Землям* (2610) для большей информации.

Свитки и Вещи

Человек, уже читавший другие книги Планскейпа, может осознать идею того, как планарные условия влияют на жреческие заклинания. Иногда слухи об изменениях магии обсуждаются жрецами. Но истина состоит в следующем: эффективность предоставляемых богом заклинаний *не* изменяется от плана к плану. И точка.

Однако жреческие заклинания, прочитанные со свитков, *могут* быть изменены. Так же, как и заклинательные эффекты магических вещей, дублирующие заклинаниям священников (подобные *посоху лечения*). Силы передают заклинания своим жрецам напрямую, но они не могут защитить вещи и свитки от воздействия планарных условий (и даже силовые ключи не помогают в этом). Это очень большая разница. Кроме того, жрецы, которые путешествуют по Великому Кольцу, часто носят с собой много свитков и вещей, чтобы возместить утрату способности произносить заклинания (как описано в «Утрате Заклинательных Уровней», ниже).

Здесь собрана информация о том, как работают сферы жреческих свитков и магических вещей на каждом Внешнем Плане. Помните, что магия элементальных сфер влияет на окружающую среду слоя или королевства, где она используется (более подробная информация о каждом из планов представлена в *Планах Хаоса*, *Планах Конфликта*, *Планах Порядка* и *Путеводителе Игрока по Внешним Землям*).

Бездна

Главное правило: Магия привлекает внимание лордов Бездны, и могут последовать ответные меры – особенно если заклинатель пытается поработить или заставить танар'ри сделать что-то.
Гадания: Истинные танар'ри и лорды Бездны всегда узнают, если человек пытается следить за ними, и они могут переправиться на другой конец связи чтобы сокрушить заклинателя. Так же чтение мыслей у танар'ри может сделать заклинателя безумцем.
Некромантия: Реинкарнирует беднягу в качестве танар'ри.
Элементальная: Разрушительные заклинания наносят больший урон; защитные проваливаются, когда нужны больше всего.

Ахерон

Главное правило: Вся магия отражается где-то на плане; *лечение легких ранений* становится причиной страданий другого бедняги, *бурная растительность* заставляет другую растительность увядать, и так далее.
Гадания: Все предсказания демонстрируют наихудший результат, относящийся ко всей партии мага.
Некромантия: Жрецы низшего уровня/Хит Дайса, чем их цели, страдают от обратной реакции вредных магических эффектов.

Арборея

Гадания: Результат задерживается до соответствующего «подтверждения» - чтения по внутренностям, знаков в небе, и так далее в том же духе.
Чары: Магия, базирующаяся на эмоциях, получает больший эффект и продолжительность, хотя жертва может пострадать от эмоциональной обратной реакции и напасть на заклинателя.
Некромантия: Магия, имеющая дело со смертью и нежитью, обычно не действует.

Аркадия

Главное правило: Заклинания требуют двойного времени для подготовки; магия работает лучше, когда выгодна как можно большему числу существ.
Гадания: Жрец получает информацию только в отношении групп, которые содержат пять или более членов.
Чары: Жертва имеет большее сопротивление, и если она преуспевает, то заклинание обрушивается на жреца.
Некромантия: Дающая жизнь магия вдвое эффективнее; вредоносная магия работает только тогда, когда направлена на общее благо.
Элементальная: Воздействие удваивается для жрецов, чье мировоззрение отвечает мировоззрению плана; заклинания всегда проваливаются в случае с хаотичными или злыми жрецами.

Баатор

Главное правило: Обманчивая магия работает отлично.
Гадания: Результат является настолько мрачным, насколько это возможно; использование магии привлекает баатезу.

Некромантия: Дающая жизнь магия часто проваливается; вредоносная магия и контроль над нежитью усиливаются.

Земли Зверей

Гадания: Магия, полагающаяся на другие планарные источники, всегда проваливается.
Чары: Звери не реагируют на магию, которая дает жрецу контроль над обычными животными.
Некромантия: Вредоносную магию использовать труднее.
Элементальная: Вся основанная на воздухе магия не действует.

Байтопия

Гадания: Требует использования элементов или продуктов плана (например, *разведка* требует источника воды или сделанного на Байтопии зеркала).
Некромантия: Дающая жизнь магия более эффективна; вредящая магия менее эффективна.
Элементальная: Магия с широким диапазоном воздействия часто проваливается.

Карцери

Главное правило: Магия, используемая для эгоистических целей, имеет максимальную эффективность.
Гадания: Требует принесения в жертву товарища.
Некромантия: Дающая жизнь магия эффективна наполовину; вредоносная магия и магия, связанная с контролем нежити, более эффективна.

Элизиум

Гадания: Омрачающая сознание магия проваливается.
Чары: Уроженцы автоматически противостоят магии; пришельцы с добрым мировоззрением имеют наибольшую вероятность сопротивления ей.
Некромантия: Вредоносная магия всегда проваливается и жрец страдает от обратного эффекта.

Геенна

Гадания: Требует принесения в жертву врага.
Чары: Магия менее эффективна.
Некромантия: Магия, дающая жизнь, и изгнание нежити менее эффективны; вредоносная магия и контроль над нежитью более эффективны.

Серая Пустошь

Главное правило: Основывающаяся на цвете магия не действует.
Гадания: Результат всегда устрашающий, пессимистичный и возможно даже неверный.
Чары: Магия может предотвратить иссушение апатией плана, хотя уроженцы сопротивляются сильнее.
Некромантия: Дающая жизнь магия обычно не действует; *оживление мертвецов* по желанию.

Лимбо

Гадания: Из-за хаотичной природы плана эта магия обычно не действует.
Элементальная: Хаотичная природа плана удваивает длительность и область действия заклинаний этой сферы.

Механус

Гадания: У хаотичных жрецов магия не действует.

Некромантия: Успешное использование магии вытягивает хит-поинты у жреца; потеря увеличивается с уровнем заклинания.
Элементальная: Воздушная магия требует дыхания жреца; магия земли требует родной почвы плана; магия огня требует искры; магия воды требует капель воды.

Гора Селестия

Главное правило: Магия, способствующая хаосу и злу, не действует; вероятность того, что другая магия провалится, возрастает, пока мировоззрение жреца остается законно-добрым.
Гадания: Все результаты истинны, даже если нежелательны.
Некромантия: Дающая жизнь магия удваивает свое воздействие; вредоносная магия вызывает противоположный эффект (удваивая силу цели).
Элементальная: Разрушающая магия не действует.

Внешние Земли

В памяти нужно хранить только одно планарное условие – абсолютный запрет: магия постепенно отказывает, когда жрец двигается к Шпилю.

Пандемониум

Главное правило: Воющий ветер плана создает помехи при произнесении заклинаний.
Гадания: Трудности чтения предзнаменований означают, что жрец обычно терпит неудачу.
Некромантия: Дающая жизнь магия часто не действует.

Асгард

Гадания: Диапазон и продолжительность заклинания удваиваются, хотя целью должно быть одно существо.
Некромантия: Дающая жизнь магия часто не действует.

Утрата ЗАКЛИНАТЕЛЬНЫХ УРОВНЕЙ

По большей части, заклинания магов работают так же, как и обычно, когда они путешествуют по мультивселенной. Естественно, различные условия на различных планах учитываются, но маг не теряет свою силу полностью во время путешествий. Жрец же, с другой стороны, рискует потерять все свои заклинания, когда пересекает границы планов. За каждый план, который отдаляет его от его бога, он теряет уровень способности произносить заклинания.

Например, жрец 7-ого уровня, чей бог живет на Асгарде, обладает полной силой на этом плане и всех смежных планах (Арборее, Лимбо, Внешних Землях и Астрале). Но пустышка произносит заклинания как жрец 6-ого уровня, когда находится на других ближайших планах (Землях Зверей и Пандемониуме). И уровень его способности произносить заклинания будет понижаться, когда он будет все дальше и дальше удаляться от своего бога. На Внешних Планах только жрецы сил, которые проживают на Внешних Землях или в Астрале – которые «граничат» с каждым планом на Великом Кольце – не страдают от потери уровней.

Некоторые седобородые говорят, что эта система создана самими силами, чтобы держать поближе к дому своих агентов (и не давать им возможности натворить дел в королевствах конкурирующих божеств). Другие думают, что это объясняется тем, что планы основаны на вере; таким образом, бедолага, удаляющийся от центра своих убеждений, должен быть менее сильным.

Конечно, жрецы в Сигиле или на Основном Материальном Плане не теряют уровней, и не важно *где* находится их бог. Это выглядит как поддержка идеи божественного

согласия; возможно, силы просто согласились позволить своим жрецам иметь полную силу в Клетке или на Прайме.

Силовые Ключи

Боги знают, что их жрецы постоянно сталкиваются с проблемами, когда пытаются произнести заклинание вдали от дома. И это может быть *больше*, чем обычная проблема, особенно на враждебных планах. Вот почему божества создали силовые ключи, предназначенные для того, чтобы восстановить некоторые из этих потерянных возможностей. Силовым ключом может быть все что угодно – объект, жест, ритуал и так далее. Обычно ключ как-то представляет своего создателя. Бог смерти может потребовать жертвы другого живого существа или использование костей, тогда как сила лечения может использовать святой символ или мешочек с лечебными травами.

Может, мне нужно посвятить себя странствующей силе…

- жрец мироходец, который хочет сохранить свои заклинания

Истина в том, что у связи каждого ключа со своей силой есть веские причины: боги тратят свою энергию на создание этих вещей, ослабляя себя, чтобы сделать своих жрецов сильнее. Это означает, что они делают свои ключи очень редко – и неохотно. Жрецу, чтобы получить один такой, нужно заработать внимание своего бога (и ему лучше доказать свою ценность).

Другими словами, он не должен распространяться о секрете ключа всем в мультивселенной. Силовой ключ – подарок от божества его жрецу, и любой разбазариваемый подарок ослабляет связь между дающим и получающим, в общем, дареное не передаривают. Чтобы защититься от потери или воровства, многие силы (особенно хаотичные) наделяют ключи ограниченным действием – в конце концов, они просто прекращают функционировать. Это действительно так важно – уберечь ключ от попадания в не те руки? Есть слухи, что давным-давно, конкуренты одной небрежной силы узнали секрет одного из ее ключей. Они сделали несколько изменений и использовали его для иссушения глупого бога.

Как такое могло случиться? Мудрецы предполагают, что силовой ключ олицетворяет связь с самим источником силы бога. Наделяя объект или ритуал частью своей силы, божество позволяет жрецу черпать силу прямо из энергии его существования. Эта связь простирается через все планы и большинство известных барьеров. Естественно, если жрец как-нибудь воздерживается от использования ключа, это не будет для него ничем хорошим.

Как было сказано, бедолаги, принадлежащие к Атарам, никогда не получают силовых ключей. Это объясняется тем, что в их вере нет места для божества, только для Великого Неведомого. То же относится и к жрецам Людей Богов, которые восхваляют Первоисточник. Их вера не фокусируется на силах, так что ни одно божество не желает обеспечивать их ключами. И бедняги ничего не могут с этим поделать. Они отказались от поклонения силам, и поэтому они никогда не получат помощи от богов.

ТИПЫ КЛЮЧЕЙ

Подобно заклинательным ключам магов, силовые ключи позволяют жрецу произносить заклинания в тех местах, где они этого обычно не могут сделать. Более того, они делают заклинания такими сильными, насколько это возможно для заклинателя. Лечащие и атакующие заклинания обладают максимальным эффектом, предсказания дают правдивые ответы и так далее. Существует три вида силовых ключей (в соответствии с Правилом Триады), некоторые из них сильнее других.

Первый вид – *специфический* силовой ключ, он включает одно и только одно заклинание. Заклинание работает с максимальной силой, диапазоном и продолжительностью всякий раз, когда жрец использует этот ключ при его произнесении. Специфические силовые ключи – самый слабый вид, но это также означает, что они с наибольшей вероятностью будут постоянными – они не выдохнутся в самый неудобный момент (и, возможно, не выдохнутся вообще).

Второй тип ключей – *общие* силовые ключи. Эти ключи относятся к одной целой сфере заклинаний, улучшая любое заклинание, произносимое жрецом. Например, жрец с силовым ключом из сферы лечения может произносить все заклятья от *лечения легких ран* до *исцеления* с максимальной силой.

Естественно специфические и общие ключи никак не смогут помочь заклинателю, если жрец удаляется слишком далеко от плана своей силы – они не могут улучшить заклинание, если жрец не может произнести его. Вот почему боги создают самые могущественные – и самые редкие – силовые ключи: *великие* силовые ключи. Они предохраняют жреца от потери уровней, когда он передвигается от плана к плану, позволяя ему использовать лучшую магию в гораздо большем количестве мест, чем он мог раньше.

В зависимости от силы ключа, он может поддерживать жреца, который отделен от своего божества на один, два, три или даже четыре плана. Другими словами, с самым могущественным великим силовым ключом, жрец может отдалиться на пять планов от своего божества и все еще сохранять полные заклинательные способности. Но такие ключи обычно предоставляются лишь представителям на неотложных миссиях. Большинство жрецов должны считать себя счастливцами, если они получают силовой ключ, позволяющий им преодолевать расстояние в *два* плана.

Великие ключи – прямая связь с силой силы, при существовании для сохранения силы жреца которой используется божественная энергия. Это похоже на канал к сердцу бога – и это значит, что божество каждый раз остро чувствует его использование. Думаете, что основные силовые ключи редки? Великие ключи настолько дороги, что может быть, один жрец из тысячи заработает его. Те, кто получили более этого, являются воистину благословенными.

СВЯТЫЕ СИМВОЛЫ

Не один, и не два обитателя вселенной думают, что святые символы – это просто символы; выражение преданности; кусок дерева, металла, кости, или чего-то, что говорит мультивселенной, какой силе поклоняется человек. Да, это все правда, но святой символ – если он используется должным образом – может быть также могущественным инструментом в руках жреца.

Нечто большее, чем знак сопричастия, святой символ может создавать связь с могуществом бога, если жрец достаточно набожен (и если бог обратит на него внимание). Святой символ необходим для изгнания или отталкивания нежити. И символ жреца также служит в качестве материального компонента для множества заклинаний.

Но это еще не все. Святой символ подобен силовому ключу, только наоборот. Это связь от жреца к богу, благодаря которой божество может наблюдать за действиями бедолаги. Бог даже может посылать важные сообщения через символ своему жрецу: маленькие знамения, общее чувство правильности или ошибочности, и так далее. Кроме того, святые символы дают божеству хорошее представление о своей силе – чем больше его символов вокруг, тем сильнее распространена его идея.

Некоторые жрецы говорят, что они буквально чувствуют работу своей силы через их символы, что она брала их жизнь под свою защиту от наседающих врагов. Ходят слухи, что святые символы выступают в качестве глаз и ушей бога, если он пожелает приложить усилие и использовать их. Очевидно, что это требует от силы большого могущества или силы духа, и что совершить это может только то бог, который действительно беспокоится

о своем жреце. Если жрец особенно набожен и прилежен в работе, есть небольшая вероятность того, что божество решит посмотреть на него через святой символ и предоставить помощь (если потребуется).

Мастер, естественно, может определить вероятность такого события. Жрец имеет шанс продвинуться, если он любит и заботится о своем святом символе, делая его настолько привлекательным для божества, насколько это возможно. Некоторые силы любят жрецов, заботящихся об инкрустированных золотом и драгоценными камнями символах, тогда как другие имеют влечение к чему-то темному и мрачному. Конечно, некоторые обращают больше внимания на то, насколько жрец ценит предмет за то, что он *означает*, а не за то, чего он стоит. Истина в том, что очень многие силы, которые связаны с золотом и богатством, в действительности предпочтут жреца, который сделает целью своей жизни верность богу, и будет использовать в качестве святого символа деревянную палку, опутанную виноградной лозой.

♦НОВЫЕ ПРАВИЛА♦

Несмотря на силу веры, молитвы, силовые ключи и святые символы, полоумные все так же гремят своими костяными шкатулками о том, что жрецы на Внешних Планах не такие суровые, какими должны быть. Они говорят, что со всеми их речами и угрозами, жрецы по существу являются врачами и целителями, и ничем большим.

В действительности это не правда – просто спросите жреца. Но он не соврет, если скажет, что может предлагать руку помощи снова и снова, так у них действительно есть большие возможности, чтобы помогать другим. Этот раздел представляет два новых (и необязательных) правила, которые могут сделать жреца более важным фактором в жизни Внешних Планов.

Поклонение Пантеону

Как уже объяснялось в начале этой главы, специализированные жрецы – это те, кто следуют за одной силой, тогда как священники поклоняются части более великой картины – целому пантеону. Именно поэтому священники обычно более желанны у целой группы богов. И это означает, что понятие “домашний план” простирается у них на *любой* план, заселенный членами пантеона (это правило не относится к пантеонам одиночных сфер, так как они в действительности не имеют каких-либо отношений друг с другом – их связывает только то, что они относятся к одной сфере).

Возьмем, например, священника Греческого пантеона 8-ого уровня. Он произносит заклинания с полной силой, пока находится на родном плане своего пантеона (Арборее) и на всех смежных планах (Землях Зверей, Асгарде, Внешних Землях и Астрале). И, подобно многим другим жрецам, он страдает от потери уровней, когда удаляется от Арбореи. Но поскольку он поклоняется целому Греческому пантеону, он обладает полной силой на любом плане, который считает домом любая из Греческих сил. Таким образом, жрец произносит заклинания 8-ого уровня, пока находится на Серой Пустоши или Бааторе – домашних планах Гадеса и Гекаты.

Конечно же, есть парочка минусов. Как только рубака покинет «дружественный план», он сразу же будет страдать от обычного снижения уровней в своем новом месте. Так что, как только священник покинет Серую Пустошь и направит стопы на Геенну – где нет божеств из Греческого пантеона – он будет произносить заклинания как бедолага 2-ого уровня. Шесть планов лежат между Арбореей и Геенной, так что священник теряет шесть заклинательных уровней. Это внезапное и значительное ослабление.

Кроме того, жрец избавлен от необходимости, разбираться в политике пантеона. Священник Египетского пантеона, который предпочитает хранить верность Ра, может обладать полной силой на Бааторе, доме Сета. Но Сет и Ра – не особенно близкие товарищи. Вероятнее всего, шакалоголовый бог не захочет защищать священника от

потери уровней. Естественно, если священник достаточно осмотрителен, чтобы не привлечь внимания Сета довольно долго, он может просто обмануть его и, в конце концов, снова получить все свои заклинания.

Естественно, последнее слово остается за Мастером, который определяет, когда жрец пантеона будет иметь выгоду от этих тонкостей планарной политики. Все это зависит от текущих отношений между силами. Например, обманщик Локи не слишком любим оставшейся частью Северного пантеона. Но для большинства священников пантеонов, разбросанных по планам, новое правило весьма полезно.

СИЛА КОРОЛЕВСТВА

Это правило больше предназначено для специализированного жреца, чем для священника. Не секрет, что жрецы обладают максимальными показателями в отношении наложения заклинаний, когда они находятся на плане своего бога. Да, специализированный жрец действительно получает еще один заклинательный уровень, когда находится в королевстве своего божества. Явное присутствие его бога, позволяет силе жреца достичь новых высот. Заметьте, что, как описано в разделе «Поклонение Пантеону», жрец обретает только силу заклинаний – а не другие преимущества высоких уровней.

Усиление не является результатом божественной энергии (по крайней мере, пока жрец не начинает произносить заклинания), так как сила исходит из самого жреца – он просто возвышается с помощью экстаза от осознания того, что поблизости находится его божество. И как только он покидает *королевство* (не план), он теряет все заклинания, накопленные во время посещения этой земли. Но пока жрец пребывает в королевстве, он определенно является шишкой.

Истина в том, что оба вида святых знатоков – священники и специализированные жрецы – получают одну выгоду от пребывания в королевстве своего бога. Все дело в том, что они находятся в постоянном контакте со своим божеством. В результате того, что они – сияющие примеры того, за что борется сила, эти странники больше других понимают, что они делают в королевстве, куда им идти – и какие опасности могут встретить. Если кто-то или что-то пытается угрожать им, то бог сразу же узнает об этом. Большая часть сил не будет принимать прямых мер по устранению угрозы (если жрец не особенно ценен), но они обязательно отправят служителей позаботиться об этой проблеме.

Короче, королевство силы – безопасная гавань для ее жреца. Любой глупец, который забудет об этом и попытается нагрубить служащим бога прямо под его носом, немедленно узнает, чего он стоит.

♦КРИЗИС ВЕРЫ♦

Не каждый жрец может назвать себя представителем своей силы. Иногда действительно очень сложно поддерживать необходимый уровень веры или поддерживать нужный вид так, как это подобает. В подобных случаях, у жреца есть два выбора: придерживаться своего пути, надеясь на божественное руководство, чтобы вернуть все на круги своя, или по своей воле отбросить веру.

Первый путь почти всегда тяжелее. Он означает попытки уцепиться за идею, что жрец пройдет испытания, найдет свои недостатки, обретет веру и преодолеет искушения, и снова предстанет перед искушениями мира. Многие жрецы, которые придерживались этого, выбрались из кризиса и преуспели, получив награду за их упорство, так как потеря веры – это весьма распространенная попытка со стороны силы проверить их верность. Но некоторые бедняги ничего этого не понимают, и могут даже отказаться от бога и стать худшим врагом своей бывшей религии. Они впускают сомнения в свои сердца, и этого достаточно, чтобы посеять семена разрушения их веры.

Второй путь более легок, это правда, но уход всегда приносит меньше плодов, чем борьба. Жрецы, которые избрали эту стезю, разочаровываются, и оказываются бедолагами, которые испытываются силой только для того, чтобы обнаружить, что их истинная сила лежит за пределами их духа.

Естественно, жрецу обычно позволяется оплошность без резких последствий, во всяком случае, до тех пор, пока его ошибки незначительны – скажем, нарушение одного из незначительных канонов религии. Его сила демонстрирует немилость, предоставляя глупцу только низкоуровневые заклинания, пока он не исправит ошибку неким видом покаяния (обычно церковная десятина, самобичевание или медитация).

Более значительные нарушения включают провал определенного ритуала, выражение сомнений в отношении веры или ослабление поиска божественного смысла. Это приводит к потере высокоуровневых заклинаний и любых специальных способностей, которые может предоставить сила. Жрец может снова получить свои заклинания и умения только с помощью упорного самоанализа, великой жертвы и поиска достижения дальнейших целей веры.

Серьезные нарушения, подобные ереси, вызывают великие наказания. «Преступления» этой природы включают неповиновение прямым приказам силы, речи, произносимые против религии перед толпой, или совершение второго серьезного нарушения. Жрец, который бесчестит веру таким образом, теряет все свои способности, заклинания и союзников по религии. Если сила, которой он поклонялся, достаточно жестока, то это может означать еще и смерть.

Возвращение к Пастве

Если жрец совершил серьезное нарушение, то он имеет только один шанс восстановить доверие своей силы: он должен немедленно пожертвовать все свое мирское имущество (оставив только одежду) и отправиться на поиски искупления (что вполне может закончиться его смертью). Но многие жрецы, которые совершают нечто подобное, не собираются возвращаться. Они решили уйти, и просто выбрали более грандиозный способ заявить об этом.

Некоторые жрецы пытаются начать новую жизнь с новой силой. Это не так тяжело, как звучит, в действительности – знаток, который совершил многое для своего бога, вполне возможно, имел связи с другими церквями, и уж точно, был отмечен другими верами. Они часто счастливы принять его в свои ряды. Кроме того, он доказал, что он компетентен в вере, и отступничество – это удар по старой силе, которая, вероятнее всего, является конкурентом новой.

Естественно, глупец должен изучить переплетения своей новой веры, и он будет находиться под пристальным наблюдением во время продвижения вверх. Нужно время, чтобы приспособиться к потере очков опыта; точное их количество определяется Мастером. Если новый бог очень похож на старого, то жрец может потерять только половину уровней. Но если он совсем иной, то бедняга может потерять намного больше. Мастер имеет значительную свободу, но он должен помнить: персонаж должен потерять не больше половины уровней опыта, но он не должен понизиться ниже первого уровня.

Очевидно, что жрец не может менять богов больше одного или двух раз в своей жизни. После первого раза сила *всегда* относится к нему холодно, независимо оттого, как усердно он работает. Сложно доверять глупцу, который повернулся спиной к вере достаточно сильной, чтобы даровать заклинания. Кроме того, некоторые божества поощряют своих жрецов, что те притворялись изменниками веры, и расстраивали планы другого бога. Люди думают, что силы будут достаточно мудры, чтобы ощутить это, но те просто не способны сопротивляться. Они не могут игнорировать искушение заполучить себе могущественного знатока, который доказал свою цену, работая на другого бога, даже если им весьма любопытны его мотивы.

ПРЕдсТАВИТЕЛИ

Преданные жрецы важны для бога, но они – не самые важные слуги, которых может иметь божество. Этой чести удостоены представители. Смотрите, королю нужны слуги, чтобы обеспечивать себя едой, но ему также нужны агенты в других землях, рыцари, для осуществления своих указов, и вассалы, предназначенные для того, распространять его порядок в королевстве. Жрецы бога похожи на крестьян – они делают всю сложную работу на полях смертных, чтобы убедиться, что их покровитель не голодает. Но представители действуют как рыцари силы, агенты и вассалы – воины, которые следят за тем, чтобы законы их господина исполнялись по всей земле.

Вот почему представители считаются более ценными, чем жрецы (по крайней мере, для большинства божеств). Также именно этим объясняется страх перед ними, бытующий на всех планах. В конце концов, каждый крестьянин может махать косой, но он не идет в сравнение с могущественным рыцарем, в совершенстве владеющим мечом.

♦Что Это Значит, Быть Представителем♦

Быть представителем значит полностью подчиняться своей силе, полностью отказываться от своих желаний и быть абсолютно преданным целям силы. Это редкость для рубаки – иметь такую крайнюю верность идеалам бога, чтобы отбросить свою личность на ветер. Смотрите, представитель настолько верит в доктрину своей силы, что не видит ни одного неправильного божественного приказа – он существует только ради повиновения. Если, например, бог приказывает представителю убить ему его семью, то бедолага сделает это. Конечно, он может кричать и стенать от горя во время этого, но он это сделает. Это приказ свыше – как он может быть неправильным?

Ты не раскроешь пасти о боге.
Если тебе дорого твое существование.
Более того.
Ты не раскроешь пасти о Моем боге.
Если ты ценишь свою костяную шкатулку.

- Придери, представитель Аравна

На самом деле, представитель отдает себя богу настолько, что начинает уподобляться своей силе, вне зависимости оттого, осознает он это или нет. Агент доброго божества любезен и помогает тем, кто оказался в беде, строг к нарушителям закона, и полностью верен своему богу. Представитель хаоса непредсказуем, делает одно, а затем другое, приводя в смятение даже свою силу – хотя, несмотря ни на что, он все еще служит божественному плану. Злой представитель, конечно же, выискивает слабости. Даже если глупец высказывает лояльность, он, скорее всего, будет строить планы, целью которых является накопление достаточного количества силы, чтобы бросить вызов или свергнуть своего бога – и любой бог в своем королевстве хорошо знает об этом. Чего еще ожидать от агента, который поклялся своей жизнью воплощать зло?

Как сказано выше, представители – самые ценные слуги, которых может иметь сила. Они могут действовать там, куда сила не может попасть при всем желании: Сигиле, королевствах других богов, Основном Материальном Плане и так далее. Но они должны следить за своими действиями. Враждебные божества могут наградить пересекшего границу агента любопытным взглядом, а некоторые просто возьмут и раздавят этого

несчастного. Но большинство представителей знают, как избегать проблем, и они стараются не оскорблять других богов и не нарушать любые мирные соглашения или союзы сил.

Короче, представители должны быть сокрушительными воинами, сладкоречивыми дипломатами и генераторами идей – все сразу. Если они слишком полагаются на свои мускулы или очарование без использования других талантов, то они, скорее всего, не проживут достаточного количества времени, чтобы сделать свое божество счастливым.

Три Ранга

Не все представители одинаковы. Следуя Правилу Триады, существует трех различных типа этих существ.

Многие обеспечиваются силой на короткое время, получая миссию от своего бога, а затем лишаются ее. *Временные* представители обычно не получают значительное количество силы для выполнения их задачи – цель этих миссий, скорее состоит в том, чтобы проверить просителей, а не сделать их постоянными служителями. Если работа сделана хорошо, то они начинают подниматься выше и выше на службе у своей силы, обретая все большую и большую ответственность. В конечном счете, те, кому удалось доказать свою сноровку при выполнении работы, становятся младшими или великими представителями.

Младшие представители принимают другие формы. Они служат своим богам разными способами, но они не берутся за важную работу. Это объясняется тем, что бог оценил этих бедолаг, но у них нашлись недостатки: у них есть дух, но нет способностей. Они счастливы просто служить – эти просители намного важнее многих других лакеев силы, и они имеют намного больше обязанностей, чем большая часть бойцов мультивселенной.

Великие представители – знатоки, которых действительно нельзя пропустить. Они могут выбирать, сохранить ли им свой прежний облик, или же принять новый. Но вне зависимости от их облика, за ним скрываются специальные возможности, предоставленные божественным даром. Великие представители служат непосредственно силам; это значит, что они фактически встречаются с божеством и получают команды прямо из его уст. И они всегда что-то делают. Даже если они выглядят праздно, то всегда остается вероятность, что они выполняют некие приказы (возможно, более тайные, чем обычно). Они следят за королевством, когда сила уходит, они удостоверяются, что враг устранен и делают большую часть грязной работы бога. Они – одни из самых опасных воинов космоса.

Физические Формы

Почти каждый может быть представителем – просители, праймы, планары, люди, гуманоиды, монстры и даже нечто среднее. Не секрет, что некоторые порочные демоны служат в качестве представителей некоторым силам нижних планов (хотя песни говорят, что один или двое из них бросили свое наследие и ушли служить богам верхних планов; если это правда, то перебежчики хорошо себя скрывают). Божества Горы Селестии любят использовать архонов в качестве представителей, Олимпийцы предпочитают перов и солнечников, и аазимоны всех рангов работают в качестве представителей на всех Верхних Планах (конечно, это не означает, что каждый крылатый небожитель, парящий вокруг – представитель; многие служат общей цели добра, а не определенному богу).

Таким образом, большинство представителей не является людьми или даже гуманоидами. Они обычно преобразовываются в то, что предпочтет их сила. Некоторые становятся раттеркинами, другие девами, все еще оставаясь существами из мифов и легенд. Но часто представителя распознают не только по тому, как он выглядит – на нем лежит метка его бога. Знаток может обладать пылающими глазами, клеймом на лбу или

только едва заметной аурой божественной силы, которая окружает его подобно туману или пелене. И он обычно намного опаснее, чем другие «обычные» члены его новой расы. Воин, который думает, что вынесет этого гоблина, даже не вспотев, может удивиться, когда увидит свою голову, преподнесенную ему на блюдечке, если гоблин является представителем Маглубийета.

Как отмечено выше, только великим представителям позволено сохранять свой облик (или принимать новый, на их личный выбор). И кажется, что большинство известных агентов богов – сохраняют свою прежнюю форму. Они – те немногочисленные счастливчики, которые имеют благословление сил, незримое для глаз. Они могут даже скрыть свою ауру от обнаружения в тех местах, где их статус может вызвать беспокойство, и они могут при первой же необходимости заставить свой внутренний свет вспыхнуть снова. Короче, они – секретные послы сил.

Общение с Богами

Конечно, люди шепчутся, что великие представители действительно общаются со своими силами, но правда ли это, или просто мнение масс? Хорошо, истину об этом в действительности не знает никто (за исключением самих представителей, естественно, а они никогда не подтверждали или отрицали этого). Если представитель общается с богом, то он не настолько глуп, чтобы хвастаться об этом. Заявления, вроде «Да-а-а, в те дни Зевс и я гремели нашими костяными шкатулками…» - это хороший шанс заработать множество насмешек - или ненависти. Особенно если проситель - подхалим и обманщик, то своими словами он не заработает большого уважения. Тем, у кого с силой действительно хорошие отношения, хвастать об этом нет нужды. Те, кто не привлекают к себе внимания силы, притворяются именно потому, что не могут добиться этого. Так или иначе, это не слишком хороший способ привлечь к себе внимание. Ни один бог не хочет быть связанным с языкастым глупцом, да и, говоря по правде, немногие смертные захотят его слушать.

Конечно, представители не получают свои указания (и свои таланты) из какого-то одного места. Многие получают свои приказы, когда они приобретают свои дары силы. Но когда они идут на опасные миссии, силы уж точно не будут доверять передачу приказов через посредников. И, как высшие слуги своих богов, они, очевидно, будут связываться со своими божествами. Никто не знает, что это за вид связи, но самая лучшая догадка заключается в том, что сила передает слова двум или трем представителям, а они доносят их до остальных.

♦Получение Работы♦

Нужно совершить несколько серьезных деяний для того, чтобы стать представителем. Человек должен проявить себя, заблаговременно неустанно работая для силы, посвящая всю свою энергию продвижению принципов бога и поддерживая его идеалы. Ходят слухи, что несколько представителей добились своего положения, указывая на то, что может быть даже *лучше* – бросая вызов религии, в надежде улучшить её. Очищая зерна от плевел, они проявили свою озабоченность интересами силы, и были призваны стать представителями.

Если учитывать частные случаи, то можно сделать вывод, что представитель не обязательно должен иметь то же мировоззрение, что и его сила. Действительно находчивые представители – это те, которые показали богу новый путь мышления; они часто позволяют себе оставлять какое-то количество индивидуальности, когда вступают на божественную тропу. Это совершенно не означает, что они могут делать то, что захотят, но они имеют широкий диапазон интерпретаций божественных приказов.

Процесс выбора представителя варьируется от бога к богу, и он всегда определяется специфическими идеалами бога. Но одна вещь остается постоянной: кандидаты на

представительство должны подвергнуться проверке своих наиболее глубоких убеждений в отношении силы. Проверяется вера, сила воли, особенности бедолаг, выделяющие их среди других – все, чем они являются и чем хотят быть, проверяется и взвешивается. Те, кто прошли проверку, становятся временными представителями.

Не думайте, что это означает, что бог сидит с каждым бойцом за столом и спрашивает его о том, кем он хочет быть в жизни. Это намного более тонкий процесс. Конечно, некоторые кандидаты быстро уносятся при присутствии силы. Но другие бросаются в камеру под святым дворцом, и их мечты развеиваются, словно сон. Другие вскрываются (буквально) и снова собираются по частям – *если* богу понравится то, что он найдет (если нет, он может оставить глупца разобранным). Вне зависимости от процесса, это неприятно для вовлеченных в это бедолаг. Все, о чем они думали, открывается перед силой, и большинство людей не приветствует такой вид проникновения в их разум. Те, кто переносят это, становятся лучшими кандидатами в представители.

Да, у меня была надежда стать камбионом.
Или, может быть, бабау…

- Джуйк Медленный,
Представитель из Бездны и новый дретч

После того, как недостойные отсеются, наступает время для будущих слуг проявить себя. Они становятся временными представителями и отправляются на выполнение миссий, чтобы продемонстрировать, насколько они осмотрительны, безжалостны, амбициозны и преданы. Например, их могут отправить во владения конкурирующего бога, чтобы доставить сообщение или провести переговоры об освобождении заключенного; убить или отогнать опасное существо, которое создает проблемы для целого города верующих; или даже поручить управлять сложными политическими делами в домашнем королевстве во время отсутствия бога. Временные представители, которые преуспевают (и делают это с шиком) оцениваются снова и получают младший или великий статус.

С этого момента представитель может работать вне зависимости от иерархии, назначенной силой. В конечном счете, имя знатока может стать известным (и устрашающим) на всех планах, только если он специально не держится в тени. В любом случае, конечное вознаграждение преданного представителя подобно тому, какое ожидает лояльного просителя – объединение с самой сущностью его силы.

Просители

Слухи говорят, что просители – унылые исполнители нудной работы, не имеющие понятия об инициативе, но это не всегда так (истину о просителях смотрите в следующей главе). Истина в том, что некоторые из них демонстрируют настоящую смекалку и энергию, стремясь к увеличению могущества своей силы, как, впрочем, и своего собственного. Это – рубаки, которые привлекли внимание своего покровителя. Они могут утратить свою память при переходе в посмертие, но они сохранили стремление к большему.

Это включает представительство, хотя это редкость для просителя – зайти так далеко. В конце концов, если проситель-представитель умер при выполнении своих обязанностях, то божество теряет хорошего агента *и* вынуждено следить за исчезновением преданного ему духа, прежде чем тот будет готов к божественному союзу. Захочет ли бог взять на себя такой риск? Каждый проситель, который сливается с силой, увеличивает силу этого бога. Те, которые умерли преждевременно, могли бы сделать своего покровителя сильнее, но вместо этого теряются навечно.

Таким образом, если проситель когда-либо *становится* представителем, то можно с уверенностью сказать, что он будет очень редко покидать королевство своей силы. Он будет администратором или управляющим королевства, кем-то, кто наблюдает за землями во время отсутствия бога. Таким образом, если он будет занесен в книгу мертвых, его душа сольется с сущностью королевства. Это не то же самое, что объединиться с богом, но это лучше, чем дать пропасть добру в другом месте.

Когда проситель-представитель покидает королевство из-за специальных миссий, он оберегается множеством защит; он слишком ценен для рискованных предприятий. Большая их часть так же нарушает общее правило, которое говорит о том, что все просители – глупцы 0-ого или 1-ого уровней; их сила поднимает их на более значительный уровень могущества.

Планары

Они находятся среди наиболее ценной свиты силы. Они путешествовали по планам и видели, что могут предложить другие боги, но они все же выбрали службу одному определенному божеству. Конечно, планары более циничны, чем другие воины, но из них получаются великолепные представители. Они знают свой путь в мультивселенной, они знают, к чему идти и от чего бежать, и они знают слухи (и истину) о многих вещах.

Кроме того, они даже не просители – пока что. Смотрите, если планар-представитель будет убит, его душа просто переродится в королевстве силы, в качестве просителя, и он снова будет готов служить своему богу (хотя уже иным образом). Это действительно лучший выход для божества: две жизни служителя по цене одной.

Большинство великих представителей – люди или гуманоиды планары. Праймы знают недостаточно, просителей нужно беречь, а существа, подобные демонам и девам, часто преследуют свои собственные цели на службе у бога. Более того, мировоззрение силы часто влияет на расу его представителей. Несложно догадаться, что большинство тифлингов-представителей работает на богов со злыми (или довольно сомнительными) мировозрениями, и что несколько агентов бариауров служат строгим силам закона.

Персонажи игрока

Мастер не должен позволить персонажам получить ранг представителя – если он не хочет дать герою огромную силу и расколоть партию приключенцев. Смотрите, новый представитель не может просто ходить вокруг и оказывать божественное покровительство своим друзьям. По правде говоря, будет скорее наоборот: больше никто в отряде не сможет ему доверять. Они знают, что бедолага пойдет по пути своей силы, даже если это повлечет за собой предательство его старых друзей. И не слишком честно со стороны Мастера держать в напряжении весь отряд героев.

Конечно же, рано или поздно, Мастер может столкнуться с персонажем, *настаивающим* на служении своему богу в качестве представителя. Игровой персонаж может стремиться к этой цели, пока его не убьют или Мастер не даст ему то, что он хочет. Естественно, бедолага не упустит свой шанс, если он докажет свою силу, амбиции и искреннюю преданность. Просто убивать врагов божества недостаточно; большая часть сил не нуждается в безмозглых воинах. Если герой сможет объединиться с идеалами силы и доказать ей, что он действительно понимает, что пытается сделать в мультивселенной этот бог, то у него может появиться возможность стать представителем.

С этого момента у Мастера есть два пути. Первый: просто убить или вывести из строя персонажа (возможно, бог оценил странника, обнаружил его тайное желание и решил покарать за дерзость). Но это не честно по отношению к игроку. Даже если Мастер просто объявит, что испытание свело героя с ума (и таким образом сделало его непригодным для игры), то это будет совсем невесело для игрока, которому придется наблюдать, как его персонаж умирает от безумия.

Аналогичное решение: Мастер может сделать персонажа представителем, но превратить его в неигрового персонажа на службе у бога. И снова, это будет не слишком честно, но подобный вариант может быть единственным способом остановить игрока, который не хочет бросать идеи относительно приобретения представительства.

Третий ответ наиболее проблематичен. Мастер может позволить рубаке остаться игровым персонажем и в то же время стать представителем (возможно только временным представителем, в качестве проверки способностей героя). Новый агент, возможно, будет отправлен на выполнение одной или двух миссий для своей силы, он так же может предложить своему покровителю причину, по которой ему необходимо взять с собой партию.

В любом случае, герой должен усвоить следующее правило: он не может идти против указов своего бога, он не может отклоняться с пути своего бога и он должен выказывать абсолютное повиновение своему богу при каждой его прихоти. И если рубака понимает это – и если он осознает, что малейшая оплошность может означать его полное уничтожение – то тогда он может стать настоящим представителем.

Божественные дары

Ни для кого не является секретом, что представители обладают силами, находящимися за рамками человеческого понимания. С помощью сил, предоставляемых им богами, представители могут убивать взглядом, нагревать прикосновением, обрушивать святой огонь на голову противников и создавать любое количество чудесных вещей – и все с помощью мгновенной концентрации. Откуда они берут такие таланты? Есть ли у них пределы?

Очевидно, что все это зависит от божества. Бог лечения не даст своему представителю способность калечить или убивать своих врагов, и сила мести не одарит его ловким языком, усмиряющим жестокость. Нет, божества дают способности, очень близкие к их портфелям. Все остальное – заблуждения.

Предоставляемые силы также связаны с прошлым представителя. Может, это вселенское правило, может – прихоть богов, но представители, кажется, проявляют способности, связанные с важными моментами из их прошлого. Бедолага, травмированный огнем, может обладать силой выпускать из своих ран огонь. Тот, кто упал с большой высоты, может отрастить крылья или получить талант разверзать огромные пропасти под ногами у противников.

Наконец, проявление специальных способностей зависит от личности представителя. Вероятнее всего, что спокойный рубака будет иметь более тонкие силы, а сердитый и прямодушный воин получит навыки, которые сможет бросить своим противникам прямо в лицо. Есть, конечно, исключения из правил, но они обычно связаны с богами, которым по душе контрасты. Эти представители действительно удивляют большинство людей.

Список на странице 27 отображает некоторое количество возможных сил, предоставляемых представителям.

Что Народ Думает о Представителях

Представители суровы, это верно – здесь нет сомнений. Но их реальная сила проистекает из того факта, что другие люди разбегаются с их пути, когда они проходят мимо. Другими словами, все происходит от того, каким представитель *представляется*, как *воспринимается*. На Внешних Планах вера – все, и если человек верит во что-то на счет представителя, то это, возможно, является правдой.

В действительности, представители воспринимаются с трепетом. Все-таки, они - знатоки, которые близки к силе – и фактически *божественны* – и все еще дышат, чтобы рассказать об этом. Так что из этого следует, что они владеют своей собственной частичкой могущества. Человек должен избегать представителя, или изучать его на

расстоянии, но не болтать с ним на улице. Есть шанс, что он раздавит надоедливого глупца, словно жука.

Конечно, любой, кто стоит на пути воли бога и представителя, будет рассматриваться как потенциальный носитель разрушения. Здесь ключевые слова - страх и ненависть. Если враги знатока могут застать его одного в достаточном количестве и сокрушить, то они вероятнее всего сделают это. Они знают, что он попытается поразить их, если его шишка даст ему приказ, и только полные недоумки пропустят угрозу, подобно этой, витающую над головой, мимо ушей.

Наиболее циничные планары считают представителей, просто подхалимами богов, и главными занудами на планах. Для них представители – это глупцы, которые оставили свои собственные личности – наряду с шансом укрепить свою репутацию – во имя служения. Циники не видят в этом ничего хорошего, и они называют представителей лизоблюдами (когда они при этом могут безопасно сбежать). Самая отчаянная вещь для них – бросить это представителю прямо в лицо. Если это бьет ему по нервам, то они осознают, что они вселяют сомнения в души глупцов, и это лучше всего. Может быть, они считают, что представитель осознает, что он потратил свою жизнь впустую, славя другого, тогда как он мог работать на себя.

Религиозные люди на планах считают представителей божественными посланниками. Они уважают знатоков за их посвящение и энтузиазм, даже если они служат вражеской силе. Они знают, как сложно достичь такого высокого уровня служения – некоторые из них пытались сами и провалились. Представители не живут легкой жизнью, и они заслуживают уважения. Это не значит, что религиозные служители будут автоматически доверять представителю, но они точно не будут нападать на рубаку за совершение того, что он считает правильным.

Наиболее общее восприятие из всех состоит в том, что представители - просто народ, выполняющий свою работу. Они просто счастливы быть более могущественными, чем работающие-как-заведенные воины. Но, что если вера представителя противоречит чьей-то еще? Мультивселенная переполнена противоречивыми точками зрения.

Правда в том, что люди, которые придерживаются своей точки зрения, могут отнестись к представителю с еще большим уважением, чем к жрецу того же бога. Подумайте над следующим: если жрец может изменять планы посредством силы веры, то сколько же может сделать представитель с *его* верой.

♦Падшие агенты♦

Некоторые представители просто не могут выдержать давления предоставленной им богом жизни. Они ломаются от напряжения, или проваливают критическую миссию, или они находят свою личность скованной. Возможно, искушение все бросить и бежать было слишком сильным; может быть, они устали от постоянного танца с политикой и опасностью, когда имели дело с представителями других сил. Наконец, быть представителем – не так хорошо для бессмертного. Когда человек забирается на такую высоту в мультивселенной, каждый глупец, который хочет сделать себе имя, старается бросить ему вызов. Свержение агента бога – хороший способ сделать себе репутацию.

Выйди и убей меня.
Все равно я умру свободной.

- Зерутис, падший представитель.
Своему бывшему хозяину.

Независимо от причины, представители иногда отказываются от службы своей силе. Некоторые переходят на другую сторону и разглашают секреты бога; некоторые просто залегают на дно и прячутся от божества (и других агентов) остаток своей жизни. Вне

зависимости от этого, они – самые смелые бедолаги в мультивселенной – они поддаются соблазну плюнуть в лицо силе. Что случиться дальше, зависит от природы их покровителя.

Провал и Наказание

Добрые силы, в общем-то, более небрежны в отношении к своим неудавшимся представителям. Агент может ожидать смещения, лишения предоставленных ему способностей и столкновения с необходимостью искать себе новый дом – он, конечно же, будет не слишком желанным в своем старом королевстве. Даже боги прощения и милосердия не хотят напоминать о провале окружающим, и они, несомненно, не будут поощрять неудачи или некомпетентность.

Конечно же, не все добрые боги позволяют глупцу, совершившему промах, беспечно продолжать идти по своему пути. Некоторые боги не терпят ошибок, и если это грандиозная ошибка – скажем, проситель сбежал или явно отказался от миссии – то сила может послать других служителей для того, чтобы те притащили этого глупца назад, или свершили над ним правосудие в другой форме.

Злые силы, естественно, менее милосердны. Представитель, который пытается посмеяться над злым божеством может проснуться на следующее утро в книге мертвых – если повезет. Видите ли, фантазия богов безгранична, и злая сила, конечно же, полна восхитительных и очень грязных идей, относительно того, как наказать оступившегося слугу.

В случае с божествами порядка, прямо мыслящие знатоки в большинстве случае используют установленные структуры и прецеденты. Несомненно, что они установили ясные правила, когда представитель давал свою присягу; бедолага не должен иметь никаких сомнений относительно того, что его ждет. Силы порядка, больше чем кто-либо другой, чувствуют боль от предательства, когда доверенный агент игнорирует их приказы.

Хаотичные силы – ладно, кто знает, что творится у них в головах? Иногда они позволяют неудавшемуся представителю уйти без лишних слов. В другой раз они посылают целые армии, чтобы глупец заплатил за свои ошибки. Нельзя сказать ничего точно, и это самая пугающая вещь. Немногие представителей хаотичных сил захотели рискнуть в подобной ситуации.

Смещение

Одни представители падают; другие вытесняются. Иногда искренний энергичный агент не может работать так, как этого от него ожидают. Или, может быть, он достигает своих целей и позволяет себе отдохнуть в мире. Независимо от этого, бог может очень сильно разозлиться на представителя, который добровольно отходит от своих обязанностей (да, он мог, но не сделал многого для вербовки нового представителя).

Вместо этого знатоки обычно получают консультативную позицию в святых армиях, комфортабельно устраиваются в своих королевствах, и служат только тогда, когда в них появляется острая необходимость. Некоторые силы фактически предлагают отставку представителям, которые были поглощены своей работой. Некоторые силы, конечно, просто хотят избавиться от представителей с хорошими намерениями, но скудными способностями.

По большей части, увольнение допускается при подведении итогов их жизней по их желанию. Они могут быть приняты на службу позже, но это редкий случай – если только просители справляются с проблемами, которые заставляют их идти вперед.

♦Известные Представители Планов♦

Ниже представлены быстрые наброски персонажей представителей. Двое из них были представлены в других продуктах Планскейпа; остальные являются абсолютно новыми.

Лед (Pl/♀ тифлинг/T10/Нейтральная) – некогда была представителем Луга, Кельтского бога совершенства, но лишилась его милости (хоть она является гермафродитом, Лед чувствует себя немного женщиной). Луг мог просто убить тифлинга. Вместо этого, он выгнал её со службы с таким предупреждением: его представители не будут активно искать ее, но они убьют её, если когда-нибудь встретят.

Сейчас Лед находится в Сигиле, и раздает советы мироходцам; пока она служила Лугу, она повидала достаточно планов, чтобы получить значительное количество знаний. Она носит шкуру черной наги, с шипами и лезвиями, торчащими из одежды. Лед никогда не распространяется о своем прошлом, и не стремится к самоубийству, всегда исчезая из виду, когда на ее глаза попадается Кельтский жрец.

Камаллан (Px/♂ человек/P10, F13/Хаотично-Злой) служит Малару, богу охоты, который рыскает по Колотису (четвертому слою Карцери). Он – самый увертливый и опасный представитель, которого может встретить человек. Хоть он и огромен, Камаллан передвигается с грацией горного льва – его когтистые руки могут двигаться с такой скоростью, что за ними не могут уследить глаза противников.

Камаллан носит силовой ключ, который хорош для всех сфер – подарок от Малара. По возвращении Малара, Камаллан доказал полную верность своему богу. Он не возражает и не задает вопросов, он просто любит делать свое дело. Камаллан не является хорошим товарищем, и его главным наслаждением в жизни является вырывание внутренностей какого-нибудь глупца. Он получил способность и силу преследовать бедолагу при любых условиях и на любой местности, и он использует эти таланты, когда рыскает по планам – другими словами - всегда.

Сфинкс Гелиополиса (Px/Ǿ андросфинкс/HD 15/Законно-Добрый) – представитель трех Египетских сил и символ целого королевства. Это существо мудрости и знания, и оно любит загадки больше всего на свете. Сфинкс может произносить заклинания как жрец 14-ого уровня из любой сферы, предоставляемой Ра, Осирисом и Изис, и, как описано ниже, выравнивать деревья. Хорошо, что он дружелюбен к тем, кто служит добру и Египетскому пантеону.

Песни говорят, что Сфинкс был раньше демоном, который не мог понять главную причину зла, как ни старался. Демон пришел к Осирису и попросил очищения – и таким образом превратился в Сфинкса (с большим показателем Хит Дайсов, чем другие ему подобные существа). В благодарность за это, Сфинкс согласился патрулировать обширное королевство и работать как представитель трех сил.

Эузаебус Хитрый (Px/♂ полуэльф/T4/Хаотично-Нейтральный) – представитель эльфийской силы Эревана Илисэре. Изгой как человеческого, так и эльфийского общества, Эузаебус использовался для патрулирования границ обеих культур, пользуясь преимуществами поддержки обоих. Сейчас он представитель – но он также и проситель. Достаточно странно, но Эреван *настаивает*, чтобы Эузаебус покинул родное королевство и занялся исследованием Внешних Планов. И полуэльф выполняет это задание с радостью и изяществом.

Смотрите, Эузаебус – самый хитрый ловчила, которого может встретить человек, и он слишком любит пошутить с любым бойцом, который прейдет ему дорогу. Он может рассказать о том, как он ловил титанов и уговорил самого строгого в мире модрона пойти в изгои. Очень, очень немногие способны справиться с ним – даже самые могущественные демоны неохотно это признают.

Конечно, ему помогает предоставленный ему дар Эревана: сила *межпредельного перехода* по желанию, которая оказывается очень кстати, когда он разыгрывает не того

глупца, которого можно разыгрывать. Эузаебус также носит *сумку хранения*, которая содержит о-о-о-чень много новых и практичных шуток для большинства людей.

Анастасия Коурикос (Px/♀ бариаур/F20/Хаотично-Добрая) – странствующий представитель Тора, который дал ей такое боевое мастерство, которое находится за пределами возможного для большинства бариауров. Будучи энергичным последователем бога, Анастасия все время стремиться подражать Тору. Она носит метательный молот, который она использует, чтобы решить споры до того, как они начнутся, и она очень скора на гнев (в отличие от Мьелльнира Тора, ее молот не возвращается после броска).

Самопровозглашенная миссия Анастасии – избавить Основной Материальный мир от всех его обитателей гигантов. Но она еще не решила, какой именно мир должен получить ее «благословение». В настоящее время бариаур находится в Сигиле, собирая как можно больше информации, которая может помочь ей сделать выбор.

Подобно Льду, Кровоточащий Сетч (Pl/♂ танар'ри [маркиз-камбион]/HD 6/Хаотично-Злой) – бывший представитель. Однако, принимая во внимание то, что тифлинг была насильственно освобождена от своих обязанностей, Сетч потерял свой статус представителя когда его сила – один из лордов Бездны, который достиг божественности – пал в битве с Киарансали, богиней мести и нежити дроу. Ныне свергнутый бог предположительно лежит разлагающимся на Астрале, покинутый своими прежними союзниками, а его ужасный скипетр зла навсегда сокрыт от пытливых глаз.

К несчастью, Кровоточащему Сетчу пришлось расплачиваться могуществом, которым он наслаждался, когда его сила была еще жива. Это помогало ему преодолеть клевету и зверства со стороны других танар'ри, которые ненавидели его за неполноту его демонической породы. Теперь за голову Сетча назначена награда по всем Нижним Планам – это еще больше ухудшает его позиции. В результате этого, камбион ушел в тень. Но он так же любым способом намерен восстановить божественность своей силы.

♦Примеры Сил♦

Пожалуйста, отметьте, что силы представленные внизу – это просто примеры способностей, предоставляемых представителям, а не окончательный список. Они предназначены для того, чтобы дать Мастеру основу для наделения представителей особыми возможностями. Кроме того, не все сферы представлены в списке – только некоторые из самых распространенных областей божественного контроля.

Сфера Силы	Предоставляемая возможность	Сфера Силы	Предоставляемая возможность
Сельское хозяйство	Рост урожая с помощью одного прикосновения; восстановление нанесенного урона; увядание поле; наделение земли плодородием; облик растений.	Опекунство	Отсутствие сна; использование сотни глаз; создание *железной стены*; управление теневыми стражами.
Животные	Автоматическая *дружба с животными*; использование звериных обликов; управление животными.	Лечение	Исцеление прикосновением; *нейтрализация яда* по желанию; снятие проклятий.
Искусства/ ремесла	Защита от разрушительного воздействия времени и огня; вдохновение; посвящение жизни шедеврам.	Правосудие	Знать преступления любого существа; использовать *электрошок* по желанию, но только на тех, кто заслуживает наказания;
Красота	Сияние внутреннего света; наделение красотой других;	Знания	Фотографическая память; чтение на любом языке;

	заживление шрамов.		общение или обучение на любом языке.
Изобилие	Наделение смертного бесплодием или плодовитостью; воскрешение мертвых.	Жизнь	Лечение ран; воскрешение мертвых; обеспечение плодовитостью.
Холод/зима	Применение *конуса холода*; стрельба сосульками из глаз; замораживание воды одним прикосновением; сопротивление холоду и теплу.	Свет	Сияющие глаза; создание солнечного сияния; изгнание тьмы; вызов слепоты у врагов; уничтожение нежити; вдохновение других.
Храбрость	Создание ауры храбрости; снятие магического *страха*; вызов храбрости.	Магия	Сопротивление магии; использование магических заклинаний; по желанию создание заклинательных эффектов; лишение заклинателей силы.
Сотворение	Наделение жизнью в неживых объектов; неизменное соединение двух объектов в один.	Вред	Воровские способности; создание ловушек по желанию; вызов бесконтрольного смеха.
Тьма	Передвижение и укрытие в тенях без страха быть обнаруженным; привлечение тьмы к ногам.	Луна/звезды	Ночное видение; путешествие без сияющей луны; исцеление или вызов безумия.
Рассвет	Уничтожение нежити; создание света в непроницаемой тьме; создание огня в небе.	Музыка	Совершенная суть; очарование или усыпление голосом; предоставление вдохновение.
Смерть	Убийство одним прикосновением; уничтожение любой воскресшей личности; вызов летальной неудачи.	Природа	Чувство погоды; использование *приручения* и *бурной растительности*; призыв погоды.
Обман	Чтение мыслей; наложение любого иллюзорного заклинания по желанию; использование *очарования* и *совета*.	Защита	Неуязвимость к обычному оружию; таинственный щит; необходимость защищать других; использование всех заклинаний *стен*.
Земля/земли (land)	Вызов землетрясения; призыв земляной элементали; создание стены; вызов *удара метеоров*.	Океан	Хождение по воде; создание штормов; опрокидывание судов; вызов морских существ; безошибочная навигация; успокоение волн.
Зло/ненависть	Постоянная *защита от добра*; создание разногласий использование *злого слова* и *слова силы, убийства* по желанию.	Небо/ветер	Полет; вызов ураганов; вызов облачной колесницы; управление птицами.
Рок/судьба	Видение грядущей смерти любого смертного существа; оценка вероятность успеха	Воры	Максимальные воровские способности; оценка любой вещи; запугивание

	любого действия.		других.
Огонь	Пылающие глаза; пламенный язык; сопротивление огню; призыв *пламенного клинка*; хождение по огню без вреда для себя.	Путешественники	Безошибочное знание определенной местности; общение на любом языке; перемещение через деревья; перемещение через звезды; отсутствие усталости; обнаружение порталов; определение ключей к порталам.
Леса	Автоматическая *дружба с растениями*; использование *прохода без следа*; принятие облика растений; поддержка деревьев.	Месть	Чувство направления; воровские способности; вызов демонических союзников; преследование цель через планы.
Фортуна/удача	Все время в нужное время в нужном месте; предоставление ленты победителя; вызов неудач; изменение погоды.	Война	Шпионаж; потрясающая скорость владения оружием; знание любого оружия; создание распрей; знание стратегии; берсерк (с неуязвимостью).
		Богатство	Возникновение и исчезновение денег; благословение торговца богатством; создание непреступных хранилищ.

Просители

Кажется, что есть некоторая неопределенность в отношении просителей – откуда они приходят, как выглядят и как действуют, как они сочетаются с планами, что они могут, и что они делают, и так далее. Да, некоторые аспекты остаются сокрытыми. Все-таки просители существуют в состоянии жизни после смерти, и ни один знаток не пожелает (или будет способен) сказать, как они через все проходят. Планары не знают, праймы просто это игнорируют, а сами просители не могут сказать, что с ними случилось. Представители догадываются, а силы, конечно же, знают истину всего этого, но ни одна группа нетерпеливых не имеет и крупицы их знаний.

Эти существа – великая тайна мультивселенной, и вероятно, что силы не хотят раскрыть её. Но эта глава проливает свет на то, что они *знают*.

♦Жизнь после смерти♦

Суть в следующем: проситель – это дух существа, которое где-то умерло. Не имеет значения, был ли умерший планаром или праймом: он все равно станет просителем и, возможно, возродится в неком цельном облике (единственное исключение – неудачливые бедолаги, погибшие в результате воздействия уничтожающих души сил демонов или нежити. Лучшее, на что они могут надеяться, это ожить в качестве самых убогих подобий прежних самих себя; в противном случае, они исчезают навеки).

Я вижу смерть как Шанс начать новую жизнь.

- Арукис. Проситель Аполлона.

Выглядит достаточно просто, правда? Но некоторые мудрецы говорят, что только мертвец, который обладал определенным уровнем интеллекта, может стать просителем – другими словами, животным этого не дано. Конечно, Земли Зверей заполнены существами, которые могут считаться просителями. Одна теория говорит, что это не совсем так, что души животных только задерживаются на Землях Зверей, прежде чем существо переродится там, откуда оно пришло. Животные переживают множество жизней, каждый раз в различных формах, постоянно развивая свою мудрость. Когда они достигают этого – когда они поднимутся выше своих инстинктов – тогда они станут истинными просителями, после своей смерти. До этого, это просто постоянный цикл смерти и перерождения, при котором изменяется только внешний облик, тогда как их дух учится и растет.

Но другая теория указывает на то, что определенные силы с Землей Зверей позволяют своим просителям перевоплощаться – наиболее знаменит Индийский пантеон (см. «Обратно из Смерти» далее в этой главе для большей информации). И если они обращают свой взор на истинных просителей, то, следуя этому аргументу, у них нет причины не распространять эту милость и на животных.

Осознанию истины препятствует и тот факт, что человек не будет просителем, если он не верит в загробную жизнь, или, по крайней мере, имеет веру (шаткую), что *что-то* после жизни все же есть. Бедолага, который твердо отрицает возможность любого вида посмертия, и в глубине своего сердца считает это правдой, обнаружит после смерти только забвение. Силам в мультивселенной слишком сложно удерживать души, которые не желают в них верить. Запомните, Внешние Планы основаны на вере. Дух, который не хочет верить в существование этого, исчезает. Большинство сил не хотят этого.

Отсюда туда

Когда человек умирает на Основном Материальном Плане, его душа автоматически отправляется на Внешние Планы, через один из многих каналов, которые проходят по Астральному Плану. Так как душа проходит через серебряную пустоту, она избавляется от всей своей смертной памяти, которая остается плавать по плану в качестве *ядра воспоминаний*. Ядра имеют тенденцию собираться в специфические области Астрала, увядая, пока они не исчезнут совсем (хоть распад и может занять тысячелетия).

Душа превращается в просителя на Внешнем Плане, который наиболее близко соответствует его мировоззрению и вере в прошлой жизни. Если прайм поклонялся определенному богу, то его душа переродится в его королевстве.

Но это не совсем верно для планаров. Основные материальные души отправляются через канал прямо туда, куда им нужно. Но предполагается, что планары знают немного больше о мультивселенной и не нуждаются в поддерживающей руке. Когда планар умирает, его душа должна отправится прямо на тот план или королевство, которому он принадлежит. Для этого требуется немного больше времени, ибо душе все еще необходимо достичь своего нового дома, но результат тот же – воспоминания мертвого отправляются в Астрал и становятся ядром воспоминаний.

Воспоминания и особенности

Очевидно, что поскольку их знания остаются и постепенно растворяются на Астрале, просители лишаются воспоминаний о своей прошлой жизни. Ох, ну, может, у них остаются немного смутные, мимолетные проблески своего прошлого, и в редких случаях сила позволяет сохранить просителю все его воспоминания (эта роскошь дается только самым ценным духам, и даже в этом случае, богу приходится изрядно потрудиться; смотрите «Голоса из-за Грани» позже в этой главе). Но чаще всего информация о прежней жизни теряется для бедолаги навсегда. Когда душа достигает плана или королевства, она должна начать все заново, с воспоминаниями, полностью созданными планом или божеством, или со знаниями, которые нужны ей для того, чтобы начать накапливать новые.

Потеря памяти – одна вещь. Потеря особенностей и интересов – другая. Просители проявляют множество старых привычек, речевых интонаций, привязанностей и антипатий из своих прежних жизней. Такие вещи просто оставили свою метку на страннике (или, если быть более точным, на его душе). Если старые компаньоны мертвого глупца встретят своего павшего товарища в облике просителя – очень маловероятное событие на бесконечном скоплении Внешних Планов – то они узнают его. Тем не менее, самое печальное состоит в том, что их старый друг не вспомнит своих товарищей даже за ящик выпивки.

Видите ли, проситель не осознает, что он мертв. Их нынешнее существование – единственное, о чем они знают, и это единственное, что они признают. Если какой-нибудь настойчивый глупец попытается *силой* втолковать истину просителю, то он может согласиться с открытием – по крайней мере, умный проситель. Но большая их часть становится явно неприветливой, если кто-то начинает спорить об их прежней жизни. Это все равно, что говорить живому страннику, что он просто дух мертвого животного. Это не то, что человек хочет слышать, даже если это правда.

Личность

Снобы на планах (живые, по крайней мере) говорят, что просители являются бесцветными и скучными, что они настолько сливаются со своим планом, что они ничего не значат в великом замысле мультивселенной. Это не только оскорбительно, но и абсолютно неверно. Проситель, может, и утратил свою прежнюю жизнь, но он далек от подобного мрачного существования. Многие строят новые жизни вокруг своих

особенностей. И некоторые могут помнить части своей прежней жизни, владея воспоминаниями, на которых они может основываться немалая часть их опыта. Скудные воспоминания не содержат никакой полезной информации; они подобны попытке схватить облако. Но все-таки на этом что-то можно построить.

Хотя более важно все-таки то, что рассудок просителя преобразуется планом, без воздействия определенного королевства (если любого). Силы даруют своим последователям понимание общего замысла маленькими частями, раздавая их по мере роста просителя в посмерити. Но сама природа плана стремиться проявить себя в просителе. Таким образом, просители Внешних Земель помогают или вредят проходящим через них людям, делают хорошие поступки или плохие, говорят правду и лгут – все во имя равновесия. Просители жестокого Карцери – уклончивый народ, все время планирующий и борющийся, чтобы продвигаться вперед. И те, кто обитают на великолепной Горе Селестии, нежны и любезны, хотя тверды, когда им приходится уничтожать отравляющее зло.

То, как *долго* человек был просителем, также воздействует на его личность. Совсем новые просители все еще не знают своего места, и крутятся вокруг, пока не споткнуться о то, что является смыслом их существования. Те, кто избрали удел следования пути своих богов, более спокойны.

Таким образом, личность просителей изменяется так же сильно, как во время жизни. Они могут быть злыми, скандальными, миролюбивыми или отзывчивыми. Все зависит от ситуации. Только то, что они мертвые, не значит, что они забыли пути смертных.

Физические Формы

Также как личность варьируется от плана к плану (и от королевства к королевству *в пределах* плана), облик просителя зависит от того, где он перерождается. На большинстве планов душа просто принимает форму, хорошо подходящую для выживания на нем. Злые души, которые заканчивают на Нижних Планах, часто становятся ларвами. Хаотичные глупцы, отправляющиеся на Лимбо, становятся непостоянными глыбами клубящегося хаоса. Большая часть планов, кажется, создают гуманоидов.

Но и это также зависит от различных факторов, вроде прошлой жизни мертвого. Человек с Прайма, чья душа отправляется на Асгард, вероятнее всего станет человеком, а дварф превратится в дварфа. Естественно, что человек, который поклоняется дварфийской силе, отправляется в королевство своей силы, где он принимает форму, избранную для него божеством – возможно, что ему по душе будет дварф. Истина в том, что силы могут облачать просителей в формы, которые им нравятся; злой Сет из Баатора известен своей любовью к гиенам, крокодилам и так далее.

Все еще остается загадкой, каким образом души, которые отправляются на определенные планы, могут стать просителями, которые в конечном счете развиваются в живых планарных существ. Просители Горы Селестии становятся архонами-светочами, летающими шарами света. В Бездне, особенно злые просители могут принять форму мейнов; на Бааторе – лемуров. Каждое из этих существ может, в конечном счете, продвинутся до более высокой ступени в иерархии своей новой расы – ступени, на которой он перестает быть просителем и «перерождается» (более подробно это описано в разделе «Продвижение» в этой главе).

Объединение Убеждений

Основная цель каждого просителя – стать идеалом своей веры. Другими словами, душа, которая преобразуется на плане, а не в определенном божественном королевстве, ищет только слияния с этим планом – стать окончательным представлением мировоззрения земли. Просители Механуса, работающего как часовой механизм плана, стараются быть во всем упорядоченными и нейтральными.

Душа, которая принимает форму в королевстве силы, является несколько более узконаправленной. Просители королевства не хотят просто слиться с планом, они хотят достичь единства со своим богом.

Все просители имеют возможность проявить себя, чтобы развить свою преданность близким идеалам до такой степени, что они просто становятся одним целым со своим планом или богом. Но, как и прежде, это продвижение имеет различия, согласно природе каждого плана.

На планах эгоистичных и злых, желание доказать это должно сопровождаться ложью, обманом, воровством и убийствами. На планах порядка и спокойствия, это выражается с помощью медитации, созерцания и святого затворничества, поиска понимания высшего порядка и высших сил. На всех остальных планах, продвижение заставляет просителя искать истину в тяжелой работе, усиленно пробивая свою дорогу в проблеме осознания космоса.

Независимо от трудности дороги, ведущей к единству, проситель не будет сходить с неё. Бедолага всегда мечтает о воссоединении, желая стать чем-то большим. Может быть, он ищет всеобщего мира, или, может быть, он хочет стать самым могущественным странником в мультивселенной. Вне зависимости от пути продвижения, это ядро души просителя, и ничто не изменит его, за исключением божественного указа.

В конечном счете, он надеется достичь конца пути, найти ответы на жизненные вопросы, и объединиться со своим планом или силой. Если он не может этого сделать, то в песнях говорится, что он, в конечном счете, исчезает, и только останки эссенции его веры впитываются сердцем земли или могуществом бога.

Самая важная вещь, которую нужно помнить о просителях: эти создания всегда, *всегда* ищут способ воссоединиться со своим планом или королевством. И неважно, что они делают; эта цель всегда таится на задворках их костяных шкатулок, и они пойдут на все, чтобы добиться этого. Человеку, имеющему дело с просителями, лучше всегда помнить об этом, когда он оценивает движущие глупцом цели.

Более того, эта целеустремленность в значительной степени является единственным способом отличить просителя от живого бедолаги. В конце концов, большинство просителей выглядят и действуют, как и все остальные существа (не считая тех, которые стали глыбами хаоса на Лимбо или архонами на Горе Селестии). Но проведите несколько минут, разговаривая с ними, и каждое слово, вылетающее из их уст, будет прославлять их план или силу. Это просто *скука* – слушать просителя снова и снова. Это также раздражает – видеть отвлеченные взгляды, играющие на его лице, так как у него есть дела и поважнее, чем стоять на месте и болтать весь день – что он, собственно, и делает.

В чем смысл?

Так почему же планы перетягивают схожие с ними души за свои границы? Почему младших и великих сил заботит, объединятся ли с ними ничтожные просители или нет?

Все это объясняется тем фактом, что Внешние Планы основаны на вере. Просители, которые достигают единства со своим мировоззрением, укрепляют саму сущность своей земли. Еще важнее то, что силы буквально питаются верой своих последователей. Чем больше и крепче вера, тем могущественнее становится бог. И сила, которая получает просителя, обретает чистую веру. Это всего лишь слух, но это прекрасно объясняет, почему божества очень строги к тем глупцам, которые пытаются навредить их просителям.

♦Степени преданности♦

Это может выглядеть так, словно глупец с нормальной верой в силу и тот, кто пылко следовал за богом, достигают одной и того же статуса после смерти – они становятся

просителями в божественном королевстве. Да, но это по большей части не совсем так. Это не секрет, что более преданные последователи, скорее всего, быстрее продвигаются в своем новом состоянии. У тех, кто менее набожен, это занимает больше времени.

В основном это означает, что есть несколько категорий просителей. Первая – *преданные* - жрецы, действительно преданные, и те, кто лучше всех проявляют свое мировоззрение. Они являются теми, кто быстрее всего добирается до своей веры. В качестве просителей, они быстро наловчились получить то, что нужно для соединения со своей силой. Это просто инстинкт. Ходят слухи, что преданные также сохраняют больше всего частичек своей смертной личности.

Вторая категория – *ищущие*. Это те люди, которые отважно искали истину в жизни, но так и не нашли удовлетворяющих их ответов на свои вопросы. Но они все еще пытаются найти их, и это самое главное. Вера проникла глубоко в их сердца, и как просители, они легко идут по своему пути.

Чуть позади за ищущими идут *смущенные*, которые думают, что знают, как объединить себя со своей силой, но на этом дело и ограничивается. К несчастью, эти бедолаги не хотят признавать, что они ошибаются. Но их сердца настроены верно – они стремятся посвятить себя богу. Они узнают тайну истинной веры чаще, чем это делают неверующие.

Последняя группа – *неверующие*. В качестве просителей, им приходится начинать все с начала, без руководства. Лучшее, что они могут делать – это следить за успехами верующих и пытаться повторять за ними. Худшее, что они могут сделать – оскорбить силу так сильно, что она выгонит их из королевства. Но большинство неверующих никогда не заходят так далеко; Им просто нужно намного больше времени, чтобы обрести понимание своей силы и достичь с ней союза.

Исключительные просители

Большинство просителей – глупцы 0-ого или 1-ого уровней, неспособные получать мирской опыт, так как они заняты развитием духовных материй. Хоть они и квалифицированны, сообразительны и способны, они не накапливают опыт, как это делают обычные воины.

Некоторые нарушают данное правило, приобретая уровни и силу, подобно смертным. Это исключения, просители, которые служат божествам на войне, помогают в магическом искусстве или воровстве. Наиболее известные из них – это эйнхериары и перы, служители сил Верхних Планов. Они находятся на дюйм ближе к союзу со своими богами, сосредотачиваясь на искусстве боя, и, кроме всего прочего, это самые умелые бойцы на планах.

Послушай, может мы и были раньше на Прайме друзьями, но я не помню, что я все еще должен тебе пятьдесят золотых монет.

- Хедли, проситель с Элизиума, прежнему товарищу

Исключительные просители все еще обладают стремлениями своих обычных товарищей – их главная цель – достичь воссоединения со своим богом или планом. Просто у них есть возможность и способности хорошо проявить свои силы. В общем-то, эти знатоки находятся между представителями и просителями (некоторые из них в действительности являются представителями). Более того, успешное завершение своего долга еще ближе подводит их к лучезарному союзу.

На планах, подобных Асгарду или Аркадии, эти исключительные просители выглядят не совсем исключительно – они там повсюду. Но это не значит, что этих странников много на всех Внешних Планах. Мастер может вводить исключительных

просителей на любом плане, но он должен помнить, что эти воины обычно встречаются среди сил войны и других физических атрибутов.

♦Обратно из Смерти♦

Как отмечено ранее, некоторые силы разрешают реинкарнацию, позволяя своим просителям вернуться из смерти и снова жить. Но, по правде сказать, большинство богов чрезвычайно подозрительны к освобождению своих просителей обратно в смертный мир. В конце концов, бедолага может в следующий раз сделать неверный выбор и закончить под покровительством какого-нибудь другого божества.

Конечно, Индийский пантеон разрешает реинкарнацию, но действительно ли просители освобождаются из божественного королевства? Или они отсылаются обратно только после первого воссоединения с их силой? Некоторые знатоки отмечают, что реинкарнированные создания несут в себе частичку своего божества, или, по крайней мере, частичку пантеона, так что они не хотят отворачиваться от них, когда в следующей жизни приходит время выбора.

Твердая плоть

Для некоторых людей заклинания *реинкарнация*, *воскрешение* и другие, которые связаны с мертвыми (и нежитью) – являются значительной проблемой. Что же происходит с просителем, чье тело подвергается – по его желанию или против него – магии, которая возвращает мертвого обратно к жизни?

В игровых терминах это работает так: боец должен сделать бросок потрясения. Если он проваливается, то магия выдыхается, и он остается там, где он есть. Если он делает бросок, то он возвращается в свое смертное тело. Праймы переносятся на Основной Материальный План через Астрал, где они проходят через ядра воспоминаний, которые они утратили после смерти (души имеют природную близость к своим воспоминаниям, хотя они могут подобрать чьи-то чужие воспоминания вместо своих, что повлечет за собой катастрофические последствия).

Планары, возвращающиеся обратно к жизни, могут пройти через Астрал, а могут этого и не делать, правда это зависит от того, откуда приходит душа. Если они избегают серебряной пустоты, то ядра воспоминаний все еще разыскивают их – просто для обретения воспоминаний может понадобиться больше времени.

Даже те души, которые были просителями сотни лет, могут быть возвращены обратно в свои тела. Так как они давно утратили все свои связи с прошлой жизнью, то они становятся уязвимы для такой магии. Но не важно, был ли бедолага просителем день или столетие, так как когда он пробуждается в своем старом теле, он в любом случае имеет очень мало, или вообще не имеет, воспоминаний о своей жизни на планах. Возвращение его исходных воспоминаний стирает все остальное.

К несчастью, некоторые люди приходят в нездоровое возбуждение и приходят к неверным выводам в отношении этого рода некромантии. Они считают, что они могут уничтожить танар’ри, или даже архона, просто произнеся заклинание *воскрешения* над его смертным телом (все-таки, эти существа тоже начинали как просители). Да, они правы – и не правы одновременно. Магия работает, но только на существах, являющихся просителями. Подобно мейнам, лемурам и архонам-светочам. Когда-нибудь эти создания продвинутся по служебной лестнице и станут новыми существами, они больше не будут просителями – и все связи с их прежними телами будут разорваны (смотрите раздел «Продвижение» ниже, где это описано более подробно).

Естественно, даже если заклинатель *просто* хочет уничтожить такое непритязательное существо, как лемур, ему сперва нужно будет найти смертные останки просителя – если они все еще целые. Но эти случаи редки. Это хороший шанс спасти мертвого товарища, чья душа была направлена в Бездну и превращена в мейна. Тем не

менее, следует помнить о том, что глупец был достаточно злым, чтобы навлечь на себя такие страдания, и, возможно, у него не найдется друзей, которые захотят вернуть его обратно.

Голоса из-за грани

Заклинание *разговора с мертвыми* является загадкой для многих знатоков. Как человек может что-то узнать от просителя, который был лишен своих сметных знаний?

Существует гипотеза: очевидно, заклинание связывается с ядром воспоминания мертвого, дрейфующим по Астралу – а не с самим бедолагой. Проситель, находящийся на планах, вообще никак не затрагивается. Таким образом, у заклинания неправильное название. Лучше бы было назвать его чем-то вроде *разговор с воспоминаниями*.

Сила может также попробовать дать просителю ядро воспоминаний, чтобы позволить одному преданному ей страннику сохранить его смертные знания в посмертии. Но это ужасно сложный трюк, даже для бога – это похоже на поиски одной песчинки на пляже. В действительности, большая часть сил неохотно жертвует на это свои силы и время.

Ходят слухи о том, что невидимые переулки Сигила скрывают рубак, которые путешествуют по Астралу с целью восстановления ядер воспоминаний падших героев и злодеев. Но если это так сложно для богов, то как же это должно быть тяжело для простых смертных? Даже если глупец найдет нужное ядро, то как он сможет определить, что это действительно оно? Как может он обрести нечто столь же легкое, как еще одна мысль о доме? Нет, такие «искатели» - мошенники и шарлатаны.

Все-таки слухи утверждают, что некоторые из этих рыцарей кинжала – гитиянки, которые знают Астрал как свои пять пальцев. Если это правда, то рубаки сталкиваются с большой опасностью в виде астральных дредноутов. Падшие существа пытаются пожирать ядра воспоминаний, ошибочно принимая их за астральные проекции путешественников, и горе любым искателям, которые встанут у них на пути.

♦Продвижение♦

Знатоки знают два пути, по которым могут развиваться просители. Первый – возможность слияния мертвого странника с его силой или планом. Второй – перерождение в живое планарное существо.

Радостный союз

Этот род эволюции наиболее обычен. Поскольку просители духовно продвигаются в своей новой жизни, то они подбираются ближе к конечному пониманию своего плана, своей силы и своего места в мультивселенной. Когда они достигают этого понимания, они растворяются в самой эссенции своего бога или земли.

Проситель, который объединяется со своей силой, не теряет свою личность полностью; она остается составной частью союза, чем-то, что дает богу больше силы. Его личность забирается силой, и он становится одним из голосов в ее голове. Бог управляет своей силой единой волей, а проситель (в меньшей степени) составляет ее. Значит ли это, что сила может быть разделена в обратном направлении, на составлявшие ее личности? Вероятно, нет. Когда проситель становится поглощенным, то он и *остается* им. С другой стороны, фрагментация бога была бы видна.

Некоторые мудрецы считают, что проситель, достигший такого близкого понимания силы, фактически сам *становится* силой – или, по крайней мере, он представляет, что происходит нечто вроде этого. Он видит бедолагу, которым привык быть, но он осознает, что стал бесконечно выше старого себя.

Странно, но каждый проситель, который слился с богом, ощущает то же самое. Все они чувствуют силу за божественным сознанием, и поскольку они в это верят, то они все правы. Эта теория говорит, что силы в действительности – это множество людей, которые мыслят одинаково - или, другими словами, знатоков, которые учат людей думать исключительно подобно *им*.

Очевидно, что просители, которые сливаются с планом, проходят почти такой же путь, только в более больших масштабах. Никто точно не знает, что случается на самом деле, но предполагается, что душа создания обогащает план и создает новые пейзажи на нем.

Эволюция в новые формы

Второй тип развития – эволюция в планарных существ. Это правда, что низшие виды некоторых планарных существ (включая баатезу, танар'ри и архонов) – это просители. Однако, как только они делают следующий шаг – как только они продвигаются к высшему положению – они перестанут быть просителями и становятся полноправными членами своей новой расы. Они начинают блюсти правила их новой расы, вместо правил просителей. Если их убьют за пределами их плана, то они не будут потеряны навсегда. Вместо этого они вернутся обратно домой – некоторые в том же облике, а некоторые на положении низших рангов в их иерархии.

Ты будешь готов, когда у тебя больше не будет вопросов. Но будут ответы.

- представитель учит просителя

Знатоки отмечают, что некоторые из этих планарных существ могут фактически достичь божественности. В Бездне, например, даже самый слабый демон может, в конечном счете, достичь вершины своей расы, заставляя своих последователей в страхе верить, что он могущественен. И таким образом танар'ри может когда-нибудь сделать скачок от обычного демона к лорду Бездны, а оттуда к подлинной божественности.

♦Последний Занавес♦

Просители не бессмертны. Они могут умереть как любые другие странники – на самом деле, убить их даже легче, чем большинство других путешественников. Что случается с просителем, который не сливается с планом и не эволюционирует, а вместо этого позволяет записать себя в книгу мертвых?

Это непростой вопрос. Это зависит от того, находился ли проситель на своем родном плане или нет, был ли он в королевстве своей силы или шлялся в где-то в другом месте, и был ли он убит естественным или неестественным путем.

Во-первых, проситель, убитый за пределами своего родного плана, умирает, уходит, исчезает навечно. Во всей широкой, широкой мультивселенной есть только несколько путей вернуть этих несчастных обратно к жизни, и все они фантастически редки. Даже силы не возрождают просителей, которые погибли за пределами их планов. В общем, если проситель за пределами плана, он вне пределов досягаемости своего бога (Клангеддин Сребробородый, дварфийский бог войны, является исключением из этого правила; более подробно это описано в главе о пантеоне дварфов).

Лучшее, на что может надеяться проситель – то, что свидетель его гибели воспользуется *чашей душ* – небесным предметом, который собирает увядшие души. Любезный путешественник может отнести чашу обратно на домашний план просителя и там освободить душу. Проситель не оживает, но, по крайней мере, он сольется со своим планом.

Та же судьба ожидает и просителя, погибшего на своем родном плане, но за пределами своего божественного королевства. Его материальная форма исчезает, но он может слиться с сущностью самой земли. Это, конечно, не тот союз, на который надеются просители; им не хочется сливаться с планом, пока они не достигнут окончательного идеала своей преданности.

Это особенно жестокий удар по просителю, посвятившему себя определенной силе. Он естественно хочет слиться со своим богом; это единственная причина его существования. Преданные видят, что их борьба за веру и понимание исчезает в одно мгновение. Но это лучше, чем забвение. И, по крайней мере, они знают, что таким образом помогут своей точке зрения.

Проситель, убитый в пределах королевства своего бога, также поглощается навсегда божеством или просто возрождается, в зависимости от желания бога. Некоторые силы не хотят брать неготовую душу, тогда как другие не хотят расходовать энергию, чтобы вернуть просителя обратно к жизни. Насколько это важно для бога – иметь полностью подготовленного просителя? Если есть какие-либо выгоды слияния с преданными раньше времени, то это лучше, чем если сила позволит своим просителям найти путь к смерти. Но они этого не делают – даже боги смерти. Есть хорошая идея: богу лучше взять рубаку, который знает пути мультивселенной, чем позволить бедолаге умереть раньше времени.

Наконец, проситель, который встретил свой конец неестественным способом – от руки нежити или высасывающих души демонов – так же потерян для своей силы. Другая история, если монстр находился под контролем божества. Если сила действует быстро, то она может силой вытащить украденную душу; процесс напоминает рвоту демона. Печально, но души, после поглощения всегда отравляются и становятся злыми существами, и только самая злая из сил впоследствии может посмаковать их вкус.

Но не имеет значения, где и как умер проситель, так в голове всегда вертится другой вопрос: оставляет ли он после себя труп, или его тело – лишь временная оболочка, которая распадается наряду с душой? Это зависит от следующего фактора. Если бедолага записался в книгу мертвых, пока был прикован к месту физически, то тело остается. Если это место настроено на духовные материи, то тело исчезает. Таким образом, поля битв Асгарда и Ахерона усеяны трупами. Но большая часть планов не основаны на материальности, как эти разорванные войной места.

Как только глупец поймет, как это действует, он осознает, почему просители так ненавидят покидать свои домашние планы или королевства. Факт в том, что они просто не хотят этого делать, только если они не отправляются со специальной миссией от своего божества. Вечная смерть просителя – это всегда грустно. Осознание того, что жизненная сила полностью уходит из существования, без надежды на возвращение, действительно заставляет человека остановиться и призадуматься.

СиЛЫ

Верующие говорят, что силы - самые важные создания, которых порождала мультивселенная. Атары называют силы просто великими лгунами, увековеченными глупцами, которые достаточно сильны, чтобы заставить других верить в себя. А некоторые думают, что силы – это ничто иное, следующий шаг в развитии смертного. Все эти странники правы – и все они ошибаются. Когда они становятся силами, их почти невозможно классифицировать.

Знатоки по всему космосу все еще решают эту задачу. Наконец, жизнь на планах состоит из исследования веры, поиска истины и защите всего, что человек считает дорогим. Больше, чем некоторые, спотыкались и стирались из существования, потому что они не открывали свои сердца этим вопросам. Более осторожные рубаки пытаются скрыть

свои пути от встречи с таким концом. Пока хорошие звенелки и великая известность ждут знатока, который может высмеять силы и сбежать с их секретами, это не тьма, что любой знаток, кто хочет *попытаться* это сделать – чокнутый.

Эта глава представляет слухи, собранные народом за тысячелетия. И то, в чем клянется один мудрец, другой называет ерундой. Но так как силы разнообразны, каждая история столь же хороша, как и другая – и все они представлены здесь. Есть одна вещь, с которой соглашаются все: существа, известные как силы, в действительности могущественнее, чем может представить человек. Они не являются игрушками, которыми можно играть, и любой пустышка, который пытается это делать, не доживает до того момента, когда он сможет об этом похвастаться.

Меня не волнует, что ты Проделал весь путь с Торила. Ты все еще не можешь пройти и поговорить с Зевсом.

- Раздраженный страж в залах Олимпа

Но боги – больше, чем просто великие смертные с кучей впечатляющих трюков и могущественных способностей. Они также являются понятиями и символами. Они воплощают каждый аспект своего портфеля, живые воплощения своих сфер влияния – и смертные надеются и боятся их. Эссенция силы простирается на все другие виды существования.

Важно запомнить это – силы непостижимы, их мотивы и способности непредсказуемы. Если они позволили показать материал, предоставленный в этой главе, то кто может сказать, сколько они скрывают еще? И возможно, что боги позволили или даже подтолкнули распространение неверных слухов. Наконец, они ревниво оберегают свои секреты, и наиболее вероятно, что они стремятся отдалить народ от истинной тьмы вещей.

♦Секрет происхождения♦

Откуда приходят силы? Появились ли они полностью готовыми в мультивселенной? Не они ли создали Внешние Планы? Или планы создали *их*?

Да, ответы - это действительно задача веры. Одна история говорит, что давным-давно силы были духами – созданными землями такими же благоприятными или пагубными, и умиротворенными шаманами этого иного мира, и уважаемыми народами этой земли. Духи поглощали веру последователей, питаясь ею, возрастая еще больше и способные влиять на жизнь своих поклонников. В конечном счете, силы выросли достаточно, чтобы потребовать владычества над народными сектами, и начали устанавливать свои собственные законы. Они предлагали смертным великое понимание тайн мультивселенной – но только если пустышки следовали правилам и проживали свою жизнь «правильным» путем.

Как только они выросли в сердцах и мыслях людей, духи начали демонстрировать признаки своей силы определенным верующим. Эти знатоки затем начали хвастаться своими новыми способностями перед друзьями и врагами. Слух распространилась в массы, и все больше и больше народу устремились по пути мышления духа, делая их еще более могущественными. В конечном счете, верующие организовали религии вокруг избранного ими духа, построили храмы и монументы в их славу, и начали поощрять тех, кто мыслит подобно им. Твердо увековечив себя в сердцах народа, духи начали требовать божественности и для себя – и поддержали требования демонстрацией силы или любви.

Естественно, как силы воздействовали на людей, так и люди воздействовали на силы. Ожидание преданности заставляет силы действовать и реагировать. Таким образом, силы в действительности были созданы из легенд, даже их формы смоделированы согласно верованиям людей.

Конечно же, это только одна теория об их происхождении. Другие говорят, что это силы создали смертных, так что пустышки обязаны своим богам. Эта школа мыслей предполагает, что силы были всегда, что они создали смертных из первичного супа, что они воздействуют на людей, будучи в ответ бездействующими – другими словами, что они контролируют улицу с односторонним движением. Правда это или нет, но большинство людей распускают эту идею как пропаганду от самих сил.

♦Разделение Сил♦

Народная мудрость делит богов на четыре лагеря, зависящих от уровня веры и его собственной силы: полусилы, младшие силы, средние силы и великие силы. Каждая из четырех групп ясно отделена от других; то, что может быть легким для одной силы, может быть невозможным для другой, находящейся под ней.

Полусилы

Полусилами часто становятся смертные, которые выпрыгнули из легенд и анналов своих все еще живущих сородичей, странники, которые произвели такое впечатление на материальный мир, что их вознесли в ранг божества (*низший* ранг, конечно же, но, тем не менее, божественный). Самым свежим полусилам натерпится показать себя и свои божественные способности, и они провоцируют драки и ссоры, чтобы показать, насколько они суровы. Счастливчики выбирают битвы с сильными богами, которые не раздавили их сразу. Те, кто не слишком умен, стремятся к вершине – они пытаются заместить великие силы, и после этого живут не долго.

Осторожная полусила тщательно следит за политикой богов, не вступая в основную вражду, пока не будет уверена в своем собственном могуществе. До того времени она обычно осознает, насколько она в действительности слаба, и понимает, насколько осторожно должна вести себя среди остальных сил. До тех пор полусилы обладают только незначительными сферами влияния, они часто игнорируются более сильными обладателями. К счастью для них.

Полусилы могут предоставлять заклинания до 5-ого уровня. Таким образом, они не привлекают действительно амбициозных жрецов. С другой стороны, полусилы настолько довольны жрецами, которые их *выбирают*, что они предоставляют им так много преимуществ и способностей, сколько способны дать. Это одна из нескольких наград, которые получает человек, посвящая свою веру такой слабой силе.

Младшие силы

Младшие силы на шаг выше полусил, но они все еще самые слабые среди богов, слуги средних и великих членов пантеона. Они не имеют шанса превзойти тех, кто лучше них – по крайней мере, не без сбора всех последователей со всех планов в обширные сборища - и они знают это. Некоторые младшие боги возмущены этим фактом и восстают против более могущественных богов. Некоторые вместо этого решают приобрести что-нибудь для себя, и они начинают враждовать с силами из других пантеонов, в попытке переманить как можно больше верующих на свой путь.

Младшие силы могут предоставлять своим жрецам заклинания до 6-го уровня. Некоторые делают это с опрометчивым самозабвением, надеясь впечатлить смертных своим великодушием. Другие берегут свою силу, надеясь привлечь поклонников с помощью репутации. Оба метода имеют одинаковую силу воздействия.

Средние силы

Средние силы занимают следующую ступень на божественной лестнице. Они еще не занимают вершины, так как им не достает обширных творческих способностей великих

сил. Факт в том, что они обычно заканчивают, в некоторой степени служа шишке. Конечно, средние силы все еще имеют могущество, простирающееся далеко за пределы человеческого понимания, и они не стесняются не соглашаться с великой силой(ми) своего пантеона. Но постольку они часто *создаются* великими богами, их аргументы не простираются слишком далеко.

Средние силы разделяют одну особенность с великими силами: они могут предоставлять своим жрецам заклинания любого уровня.

Великие силы

Великие силы – шишки пантеона. Даже если пантеон может похвастать несколькими великими богами (и они действительно могущественны – всего несколько пантеонов имеют больше двух или трех), то он обычно подчиняется только *одной* силе создателю, божеству, чьи энергии постоянно внушались существами, за которыми наблюдает пантеон.

Говорят, что великие силы всеведущие, или почти всеведущие, и их знание о природе смертных делает все действия против них бесполезными еще до того, как они начнутся. Они могут переместиться через планы и убить смертного самой меньшей частицей своей силы (если пустышка под защитой другой великой силы; тогда это становится «перетягиванием каната», которое может продолжаться, пока один из них не уступит).

Великие силы за пределами объяснения и понимания; их мотивы заходят за человеческий кругозор. Людям только остается надеяться, что они идут по пути, лучшему для народа. Если теория Людей Богов о том, что великие силы получают могущество из иных источников (сотрите «следующий шаг» ниже), правильна, то это значит, что великие боги вполне способны покинуть своих поклонников. Это не дезертирство в грубом смысле, но это будет точно неприятно для последователей.

Великие силы могут предоставлять своим последователям заклинания любого уровня. Наконец, эти боги – окончательные разрушители и созидатели, и ни один живой глупец не может говорить им, что нужно делать (исключая только, возможно, богов для богов – сверхсил пантеонов одиночных сфер).

Следующий шаг

Странно: кажется, что многие пантеоны, имеющие больше чем трех великих сил, рано или поздно находят себя на обочине. Например, Финский пантеон обладает пятью великими богами, а Шумерский четырьмя – и обе группы исчезают из сердец и памяти смертных.

Естественно, Греческий пантеон, имеющий четыре великих силы, силен, как и прежде, так что теория не является правильной во всех случаях. Хотя идея все еще заставляет принимать хороший твердый взгляд на пантеоны, которые *установили* эту теорию. Они терпят неудачу лишь из-за отсутствия верующих? Или они теряют свой блеск из-за других причин? Может ли присутствие столь многих великих сил заставить напрячься группу, что является причиной развала под их большим весом? Или делает пантеон не настолько сильно распавшимся, насколько… поднявшимся?

Горстка мудрецов (особенно фракционеров из Верящих в Первоисточник) размышляют, что пантеоны начинают умирать когда великие силы подготавливают себя для более великой трансформации. Боги-шишки берут энергию у низших богов – и самих жизней своих смертных верующих – чтобы подтолкнуть себя к вершине.

Но к вершине чего? Куда стремятся великие силы? Одна идея говорит, что их усилия идут на создание еще одного аспекта мультивселенной, нечто за пределами Внешних Планов. Об этой теории есть слух: Внутренние Планы, место элементов и строительные материалы природы, появились первыми. Эфирный План появился вторым, затем

последовал Основной Материальный План, где элементы объединились и сформировали смертных. Смертные создали знания, а знания создали Астральный План, мост веры. И с развитием веры пришли Внешние Планы.

Так что мудрецы удивляются: а что же будет дальше? Что лежит за пределами веры? Конечно, чтобы найти ответ на этот вопрос, человек должен сначала принять теорию о создании мультивселенной, приведенную выше. И с тех пор теория подразумевает, что праймы существовали до Внешних Планов – и, фактически, помогли в создании Внешних Планов – идея, которая не очень приветствуется по Великому Кольцу.

♦Семьи и одиночки♦

Так же бесконечно, как и сами планы, человек думает, что там есть достаточно комнат для каждой силы в мультивселенной, чтобы те имели свои персональные земли. Это проблема для планарных картографов, но не зависимо от этого, большинство богов склонны собираться в пантеоны и создавать большие королевства. В общем, божества, связанные кровными узами (связаны ли они верностью или просто возникли из одного космического источника) собираются в одном месте.

С другой стороны, только несколько сил имеют обычай селиться в родном мире своих последователей. Если группа богов загружена посвященными в основном материальном мире Торила, то это не означает, что эти боги распространили королевство на планах. Силы одиночных сфер могут быть где угодно и везде угодно.

Принадлежность к пантеону

Большинство людей не понимают, откуда в мультивселенной возникает пантеон. Они видят группу сил, сгруппированных вместе, и не знают почему. Здесь находится тьма этого:

Пантеон часто формируется из одного источника веры (или, если человек придерживается мифологии, создают себя из одного источника). Вместе, боги пантеона – идеал культуры смертных, сумма всего, что составляет культура. Если общество представляло только одного бога, то оно имеет очень узкий кругозор (только если существо не символизирует все для всего народа). Пантеон дает членам культуры несколько различных идеалов, к которым можно стремиться, каждый из них достоин на это права.

Хотя пантеоны не просто модели для смертных. Группа богов объединяется вместе по причине: чтобы понять переливы и потоки мультивселенной. Если они могут положиться на великую силу, которая будет держать их вместе, то они смогут сконцентрироваться на изучении своих специальностей и докладывать о найденном обратно главе пантеона. Таким образом, великая сила поглощает знания всех остальных в пантеоне и фильтрует и объединяет понимание, которое посылает обратно остальным богам, давая им ясную картину, чего твориться в мультивселенной.

Другими словами, принадлежность к пантеону увеличивает влияние и знания божества в сотню раз. Факт в том, что некоторые пантеоны существуют, только чтобы питать великую силу, тогда как другие действуют в виде планарных аватар. Возьмите, на пример, Греков, большинство людей, которые думают об этой группе, немедленно ассоциируют ее с Зевсом, ее лидером. В некотором смысле он и есть пантеон, и он правит всеми другими Греческими силами твердой рукой, заставляя их неотклонимо следовать по пути Олимпийца.

Некоторые пантеоны работают над подъемом целой группы, или даже абстрактной силы (например, Криннские боги добра, зла и нейтральности борются за поддержание соответствующих идеалов). Что бы ни говорили, это работает хорошо. По большей части, только божества рас монстров воздерживаются от формирования групп. Но даже это «правило» имеет свои исключения, особенно в виде богов орков и гоблинов.

Многие пантеоны – подобно Египетскому – рассеивают себя по планам, надеясь распространить свое влияние на более широкие области. Другие – подобно Кельтам и эльфам – группируются в разделенном королевстве, где они могут сосредоточить свою силу.

Хотя, вне зависимости от организации живущих, главные члены пантеона склонны иметь несколько секретов от других. Их дела становятся известны всей группе. Пантеон развивается с помощью связи, и это то, что не подталкивает слухи храниться долго. Держа себя в ряду вер и мыслей остальных, каждая сила поддерживает свою собственную позицию и иногда поднимается на ступень выше в статусе.

Конечно, это не все сердца и цветы. Иногда борьба вспыхивает в самом пантеоне. Сила может бороться за статус и уважение, и даже украденные последователи у других членов группы, прославляют себя, когда гибнут их братья. Когда это случается, глава пантеона должен вмешаться и расставить все на свои места. И ему лучше сделать это быстро, если он хочет сохранить группу целой.

Запомните, великая сила представляет пантеон, и олицетворяет все, за что он стоит. Как он может это делать, когда его подопечные ссорятся? К несчастью, большинство пантеонов имеют бога, который действует против основы, который воплощает нежелательные аспекты культуры смертных – и который наказывается чаще остальных. Все время вертится в голове создающий трудности Локи; он регулярно изгоняется на Пандемониум по причине разжигания распрей среди остальных Северных богов. А некоторые пантеоны действительно изгоняют своих злодеев. Эльфы выбросили злую Лолс из Арвандора, Египтяне изгнали Сета из Гелиополя.

В любом случае великие силы возглавляют, представляют и следят за пантеоном. Если он не может хранить свою группу на правильном пути общих идеалов, он понижается в глазах остальных лидеров. Вера сил – могучая вещь, и престиж важен при взаимодействии с богами.

Принадлежность к разным пантеонам

Некоторые божества относят себя к нескольким пантеонам. Песня говорит, что если они делают это, то они ищут для себя большей силы, или потому что остальная часть их пантеона умерла, и они хотят убедить себя, что переживут уход своих товарищей. В самом плохом случае, это попытка удержать равновесие в изменяющейся мультивселенной.

Чтобы сделать это, сила должна сперва отправить жреца в основной материальный мир, где она хочет утвердиться. Жрец устанавливает плацдарм, медленно продвигая нового бога и обращая местных на новый путь поклонения. В конечном счете, сила может создать канал заклинаний и чудес.

Интересно, но многие боги, которые относят себя к двум пантеонам, ищут последователей в основном материальном мире Торил (где они иногда принимают другие аспекты). Но они распространяют себя по различным причинам. Например, Сильванус и Огма из Кельтов были вытолкнуты силой из своего домашнего пантеона. Ловьятар и Миэликки из Финнов увидели своих братьев, потерявших интерес к жизни, и решили, что они слишком молоды, чтобы так легко сдаваться. Тюр из Северного пантеона заметил, что грубый Тор медленно узурпирует его должность в качестве патрона воинов, и вынужден был искать какой-нибудь путь сохранить себя.

Силы Одиночных Сфер

Некоторые силы находят себе дом в одиночных хрустальных сферах, фокусируя свои старания на сохранении в целостности одного основного материального мира. Боги, которые смело (или коварно) пытаются приобрести последователей в таком мире, часто

получают тумаки – утвердившиеся силы просто слишком сильны, слишком крепко стоят на ногах, чтобы быть смещенными новоприбывшими.

Конечно, приходиться платить за то, чтобы быть большой рыбой в маленьком пруду. Локальный бог может достичь великих высот могущества, но это относится только к избранному им миру. Вера, что делает его сильным, излучается только из одного места, тогда как большинство божеств на Внешних Планах имеют последователей по всему Прайму. Средняя сила с Кринна просто не имеет так много влияния, как средняя сила Северного пантеона, даже если они одинакового ранга.

Это не единственная проблема для божества одиночной сферы. Многие хрустальные сферы подчиняются знатокам, известным как сверхсилы, существам такого великого могущества, что даже великие боги в пределах сферы склоняются пред ними. Торил, например, имеет Ао, а силы Кринна подпадают под наблюдение Высшего Бога. Но сверхсилы не на много лучше любых других божеств мира. Они не столько дергают за ниточки, сколько просто действуют как сторожевые псы. И их слово не имеет веса в другом месте. Несомненно, это благословение для каждой силы, взирающей снаружи.

♦Роль сил♦

Никто точно не знает, какую роль в мультивселенной играют силы. Как и многое о богах, этот вопрос хранится от глаз смертных, которые, возможно, не смогут понять истины, в любом случае – какой бы она ни была. Можно поспорить, что силы также этого не понимают. Наконец, если множество глупцов не знают смысла своего собственного существования, так почему же боги должны знать значение своего?

Но недоступность знаний не останавливает седобородых от размышлений. Например, Верящие в Первоситочник думают, что силы – просто другая стадия эволюции, что они строят нечто высшее и великое. В качестве доказательства они указывают на эволюцию полусил в младшие силы, младших сил в средние силы и так далее. Фракция говорит, что боги существуют для того, чтобы показать смертным путь к величию, служа для этого живим примером.

Некоторые люди после этой идеи предлагают другую. Они утверждают, что силы не указывают путей смертным; вместо этого истина лежит на пересечении четырех великих сил мультивселенной – порядка и хаоса, добра и зла – которые танцуют вокруг центра нейтральности. Эти силы борются друг против друга, потому что каждая желает преобладать, сделать себя единственной силой, которая движет любым живым существом. Эта школа мысли отмечает силы как представителей сил, держащих знамена, которые притягивают смертных (и их могущественную веру). Вот почему силы борются между собой, и почему великое противостояние мировоззрений планов продолжается.

Другая точка зрения говорит, что функция сил – просто отвечать на нужды смертных. Созданные и поддерживаемые плодородными костяными шкатулками живущих, силы существуют для умиротворения этих все время работающих голов. В действительности, на каждого глупца, который клянется, что это правда, еще трое подпрыгивают и доказывают противоположное: силы созданы смертными, говорят они, и их роль – доказать правильность своего пути мышления над всеми остальными.

Конечно, есть много школ, размышляющих над местом смертных в мультивселенной. И пока все эти разные лагеря спорят о роли сил, одна группа стоит поодаль и смеется над ними всеми. Эти глупцы говорят, что в этом *нет* смысла для богов. Боги есть, чтобы быть, смертные есть, чтобы быть, и это все. Любой пустышка, который пытается найти глубокое значение – болван, поскольку его не существует. В действительности эта точка зрения особенно распространена среди членов Атар и Мрачной Каббалы.

Влияние на планы

Вне зависимости от их истинной роли в мультивселенной, силы поддерживают острый интерес к делам планов. Все-таки, от этого зависят их жизни. Если они не будут обращать внимания на то, что творится в их сферах (и в иных местах), то, однажды оглянувшись, они смогут увидеть, что их последователи украдены, их храмы разрушены, а имена стерты из истории.

Есть слух, что силы прикладывают руку ко всему, что происходит в мультивселенной. Это явная ерунда – планы для этого слишком обширны. Даже великие силы ограничены в этом отношении; они все еще таят в своих головах мириады секретов космоса. Но если божества не могут тянуть за все нити, то это еще не означает, что им нечего сказать в происходящем.

Видите ли, силы выбирают, на чем они хотят сфокусировать свое внимание. Эта часть взаимодействует с их сферой влияния – концентрацией нескольких аспектов существования, они эффективно сочетают свои собственные области интересов и контроля. Они могут распространить свое внимание на великий диапазон космоса, и надеяться, что остальная часть слухов профильтруется обратно к ним. Силы осознают, что знание – половина дела. И если они получат знания, то они смогут медленно распространить себя. За эту часть причины они борются между собой – они хотят больше *знать*.

Правда в том, что боги могут приложить руку к куда большему, чем смертные смогут когда-либо понять. Они действуют, и формируются события, они дают и забирают жизни и они направляют большинство действий на планах. Важная вещь, которую нужно запомнить: они не контролируют *все* из этого.

Важность Прайма

Основной Материальный План – главная точка концентрации внимания сил. Но почему они обращают столько своего внимания на это место? Хорошо, это просто, так как это место является полем битвы убеждений, шахматной доской богов и призом мультивселенной.

Здесь тьма об этом: праймы может быть и невежды, но они имеют веру. Они слепо верят, и это редкий случай – особенно на Внешних Планах, где вера имеет плоть. Боги живут на планах, так что они знают, что вера – это сила, и они ищут поддержки, за гранью человеческой способности постигать, в нетронутой вере праймов. Если вера заставляет планы работать, то бог, который контролирует веру, контролирует планы. Аналогично, бог, который контролирует *всю* веру, контролирует все. И это именно то, почему божества и пантеоны беспрестанно борются друг с другом. Когда на кону все Внешние Планы, любой странник может оправдать свои стремления.

Так почему же силы не позволят друг другу отправиться прямо на Прайм, зачем им нужны жрецы и представители, и почему они ведут святые войны друг против друга? Это – планарная эволюция, выживает сильнейший. Просто потому что это война на ментальном поле, а не на физическом; это просто так же отчаянно и необузданно, как инстинктивная борьба за еду. Конечно, боги не всегда перестают думать: если один пантеон преобладает а другие заглохли, то не могут ли и победившие силы, в конечном счете тоже исчезнуть? Возможно, боги питают друг друга так же, как они питаются смертными.

Ох, тебе не следовало делать так…

- Аватара Кали, бедняге, который ее просто «убил»

В любом случае, Прайм – главная кормушка веры. Иногда эта вера предлагается богам более прямо, в форме жертвоприношений животных, ценностей или другого

имущества. Эта добровольная отдача части души смертного, предполагающая, что он будет следовать за силой, пока не наступит день его смерти. Если прайм приносит жертву, то он, фактически, отдает общее количество своей жизненной веры своему богу. Это предположительно оставляет могучую связь, даже если пустышка решит найти другое божество.

Более злые праймы предпочитают предлагать своим богам нечто даже более ценное: других смертных. В настоящее время эта практика в основном прекратилась, хотя ее все еще можно найти среди демонов и приверженцев божеств с нижних планов. Довольно странно, но гадкие глупцы думают, что жертвоприношения жизней пустышек отправит его душу к их силе. Таким образом, если особый ритуал прошел точно, то душа жертвы идет в королевство своей силы – предполагая, что его вера была непоколебима. Секундного сомнения хватит, чтобы жертва пошла иным путем. Но если пустышка абсолютно не имеет веры, даже в себя или моральные принципы, то его душа обречена быть съеденной силами зла.

♦Взаимодействие со смертными♦

Силы стараются развивать отношения со своими слугами. В конце концов, это именно поклонение и раболепие смертных делают силы тем, чем они и являются. Вера и преданность делают силу могущественнее, и, таким образом, еще более влиятельной в мультивселенной.

Здесь тьма об этом: каждое отдельное действие силы забирает у нее часть могущества. Предоставление заклинаний забирает кое-что у бога, и очевидная демонстрация силы (не имеет значения, сколько она длиться) также забирает энергию. Но если эти действия сделают его еще сильнее, то цена будет стоить тех усилий. Вот почему важно, чтобы жрец постоянно служил своему богу; если он будет просто использовать предлагаемые заклинания и ничего не делать взамен, то божество будет терять силу ничего не получая взамен. Не имеет значения, насколько мягка сила, ей не понравится продолжать поддерживать односторонний канал.

Таким образом, боги полагаются на своих жрецов, представителей и просителей. Они отдают энергию своим слугам в надежде, что получат в ответ еще больше. Позволяя другим действовать за них в повседневных заботах, силы могут сохранить свою силу на большие битвы – время, когда она действительно нужна.

Представители – самые большие пиявки для богов. Сила редко полагается на представителя, по большей части отдавая свое могущество агентам, нежели другим слугам. Если представитель не сделает работу, то бог глупо потратит свою силу.

Сила также имеет и других слуг, но она не предоставляет им в поддержку заклинаний или исключительных сил. Аазимоны, дэвы, демоны, слаады и все виды других существ известны за упорный труд во имя целей различных богов. Естественно, эти планарные агенты обычно также имеют свои собственные цели, и не полагаются на энергию от божества, чтобы получить могущество. Это делает их менее чем надежными в глазах некоторых сил.

Формирование Аватар

Когда силе нужно показать себя своим последователям, он принимает форму в качестве аватары – физической проекции его воли. Аватара появляется и несет с собой божье слово, мучительно наказывает за ошибки или защищает пустышек, которые призвали ее. В конце концов, сила просто не может пассивно сидеть в своем королевстве. Она старается сделать все, чтобы остаться в живых, и это включает защиту и содействие смертным, которые обеспечивают ее жизненно необходимой верой.

Важно запомнить, что аватара бога – это *не* сам бог. Это всего лишь его часть, скорее похожая на ноготь пальца, который является частью тела странника. Если ноготь

уничтожен, да, будет немного больно, но он вырастет снова. Это причинит пустышке боль. Нечто подобное и с силой; она не умрет, если аватара будет уничтожена, но она, несомненно, почувствует потерю. И она сделает все, чтобы убедиться, что те, кто уничтожил ее аватару, не сделают этого снова – боги ненавидят выставлять себя дураками.

Аватары особенно важны на Основном Материальном Плане. Боги имеют соглашение не показывать свои истинные формы на Прайме, так что замес-то этого они посылают аватар. Просто почти все силы в мультивселенной имеют свою долю на Прайме, и они не хотят лишаться ценной земли. Наконец, как только один бог начнет демонстрировать себя прямо на плане, сразу же появится и другой, а затем еще один, пока там не объявятся все божества, борясь между собой за господство. И вскоре они превратят Прайм в пустошь, где больше не останется последователей для битв.

Аватары, с другой стороны, не настолько сильны, чтобы вызвать такие опустошения. Боги согласны создавать своих аватар достаточно слабыми, чтобы их мог одолеть очень могущественный смертный. Таким образом, божества могут помогать себе на Прайме, но без риска разрушить целый план демонстрацией слишком большой силы. Это так же является причиной для аватар на Прайме исчезать, когда они входят в контакт друг с другом. Просто представьте, боги, которые начинают враждовать на Прайме, просто создают причину другим богам мультивселенной устранить их.

♦Политика среди сил♦

Даже на Внешних Планах, где они могут быть способны пойти друг на друга с войной и избежать неприятностей с этим, силы не стремятся вступать в битвы. Они осознают последствия, что борьба может завести далеко за грань порядочности их лидеров. Видите ли, ни один не победит в столкновении такого масштаба. Единственные пантеоны, борющиеся открыто друг против друга, это гоблины с орками, и Вавилоняне с Шумерцами. Другие ведут свою борьбу более тонко.

Не пойми неправильно, брат – нечестно будет сказать, что все силы ненавидят друг друга. Некоторые фактически находят общую основу и сотрудничают друг с другом, чтобы сделать свои сферы влияния более великими и широко распространенными. Например, боги кузнечного ремесла склонны работать вместе, совмещая свои знания о кузнечном деле и ремеслах, чтобы усилить свою сферу влияния. Вместо заботы о конкуренции между своими пантеонами, они отбрасывают в сторону отличия в культуре. Вместо конкуренции между собой за небольшую сферу контроля, они делают свой пирог больше, так что у каждого одинаковая доля.

Не все силы так мудры. В случае Зевса и Дагдхи (лидеры Греков и Кельтов, соответственно), которые терпеть не могут друг друга, и они постоянно посылают своих агентов и аватар друг другу в целях диверсии. Некоторые боги просто не знают, что такое сотрудничество. Факт в том, что боги все время строят планы друг против друга, но некоторые могут отбросить в сторону различия на достаточно длинное время, чтобы построить отношения на доверии.

Божественное соглашение

Союзы между пантеонами, кажется работают лучше всего, когда вовлеченные боги разумны, и являются божествами с добрым мировоззрением. Это когда две эгоцентричные силы бьются головами, аж искры начинают лететь. Чтобы препятствовать таким проблемам, боги планов собрались вместе и приняли стандартные соглашения, и любая сила, которая нарушает правила, ищет себе проблемы.

Во-первых, силам запрещено показывать себя на Основном Материальном Плане. Аватары разрешены, но только на несколько уровней ниже силы. Некоторым силам разрешено нарушать это правило, подобно Гее, которая олицетворяет все миры Прайма

(смотри статью о ней в главе о Греческом пантеоне), и Зинзерене, которая является просто полусилой без последователей (смотри раздел про дроу в главе об эльфийском пантеоне).

Во-вторых, силам позволяется враждовать, но они не могут начать полномасштабную войну – в конце концов, если они не планируют вовлечь второстепенные пантеоны. Божественная битва – дело строго между двумя участниками. Таким образом, посторонний пантеон не смеет совать в это нос, из страха, что остальные пантеоны соберутся вместе и покарают вмешавшихся.

В-третьих, сила ни может убить последователей других богов, ни инструктировать своих последователей делать это. Они могут стараться переманивать других смертных своими способами, но не убивать. Конечно, многие злые божества нарушают это правило направо и налево. Но официальным исключением из правил является тот момент, когда два бога готовятся к войне. Тогда, и только тогда, силы могут простить убийство смертных – но только тех, которые напрямую вовлечены в битву.

В-четвертых, силы должны позволять своим просителям быть воскрешенными другими божествами, так как они (или их жрецы) заключили нечто вроде сделки. Например, скажем, священник Дианкехта на Прайме пытается возвратить своего друга, последователя Афины, который умер и отправился в ее королевство. Друг, ныне проситель, довольно счастлив находиться в своем нынешнем положении. Так что же дает право Дианкехту вырвать пустышку с Горы Олимп и вернуть его обратно в его тело на Прайме? Если Афина согласиться с воскрешением, то этого все равно не случиться. И ей в этом случае нужно пообещать в обмен на отдачу просителя нечто весьма ценное (с другой стороны, если Дианкехт сможет перехватить пустышку сразу же после его смерти – другими словами, прежде чем он полностью станет просителем – воскрешение является лишь трюком).

Наконец, силы могут предоставлять заклинания жрецам на Основном Материальном Плане без любой потери в уровнях. Согласно божественному соглашению, заклинания, проходящие через Астрал на Прайм, не теряют своей силы, как если бы отправлялись с одного Внешнего Плана на другой. Это может звучать безумно, но в этом нет смысла. Это – воля богов.

Как силы планов смогли останавливать беспредел и установить эти пять соглашений на первое место? И как они могут убедиться, что все следуют правилам? Это просто. Каждые несколько лет главы каждого пантеона встречаются у основания Шпиля Внешних Земель.

Там они убеждаются, что пакты все еще блюдутся, спорят о создании новых и рассматривают возможности отказа от старых. Говорят, что область вокруг основания Шпиля нейтрализует даже божественные силы, так что боги могут встречаться без страха быть заманенными в ловушку.

В действительности эти споры между богами всегда проводятся под строжайшей секретностью. Кто знает, может, смертные придут узнать о секретах богов? Рилмани, которые живут у Шпиля, охраняют конклав. И делать это в их интересах. Рилмани олицетворяют нейтральность всех планов, и факт, что силы могут здесь встречаться – хороший знак, что баланс все еще правит мультивселенной.

Кровавая Война

Война на уничтожение между баатезу и танар’ри – единственный величайший конфликт в истории мультивселенной. Действительно, люди ожидают, что силы обратят на нее внимание. Да, они обращают внимание, хорошо, они так же принимают частичное участие в битвах – пока демоны делают ее чище, чем хотелось бы силам. Война однажды пролилась на Прайм, погибло множество последователей, и силы вскоре осознали, что они должны разыгрывать карты более тонко и придерживаться обособленности.

Но это не значит, что они выпадают из картины. Поверь, брат – силы не сидят праздно пока демоны рвут друг друга на куски в отчаянной борьбе определить лик зла.

Кровавая Война – сложная вещь; она выделяет союзников и лояльных среди сил как нигде больше.

Сторонники Войны

Множество сил любит вмешиваться в Кровавую Войну, хотя они делают это по целому ряду причин. Некоторые боги битв – от благородного Кири-Джолита до маниакальной Морриган - вовлекаются, потому что они любят сражаться. Многие стремятся убивать демонов, тогда как другие просто наслаждаются битвой ради себя, изучая потоки сражений и их бесконечные комбинации. Факт в том, что они черпают некоторую силу из войны и не хотят терять этот источник.

Другие силы помогают войне из-за других причин. Многие альтруистические божества хотят видеть ее ярость, так как это занимает баатезу и танар'ри. Они счастливы, что демоны уничтожают друг друга, вместо того чтобы вырезать невинных или сопротивляющиеся армии добра или нейтралитета. Боги, которые придерживаются этой идеи, не включаются в войну напрямую, но поощряют своих агентов продавать оружие и поставлять его тем, чья сторона в настоящее время проигрывает (даже не взирая на разногласия).

Последняя группа сторонников – боги, которые не смотрят на идею добра и зла, и видят войну как столкновение порядка (баатезу) и хаоса (танар'ри). И они ставят на сторону, которая, по их мнению, победит. Например, Примус и законные силы Горы Селестии предпочтут увидеть победителями в войне баатезу – в конце концов, они могут понимать и работать против порядочного зла. Хаотичные Северные и эльфийские силы, однако, по большей части предпочтут, чтобы триумф одержали любящие свободу танар'ри. К несчастью, сколько бы не сражалось добро с добром, все равно победит зло.

Противники Войны

Не каждая сила на планах принимает Кровавую Войну как часть своей жизни. Факт в том, что многие призывают к прекращению борьбы. В действительности эта группа включает тех, кто ценит жизнь (даже демоническую), и видят мир как лучший путь к просвещению.

Один из лучших примеров - Гуань-ди с Элизиума. Он может быть и Китайский бог войны, но он не хочет наблюдать за адской битвой, дающей выход опустошению по всем Нижним Планам, проливающейся на Внешние Земли, и переливающей всевозможных пустышек через свои кровавые водовороты с одного конца космоса в другой. Гуань-ди предпочитает нежное прикосновение дипломатии, и его представители работают, чтобы объединить баатезу и танар'ри без применения насилия.

Странно, но некоторые злые силы также хотят прекратить резню, но по менее благородным причинам: проложить путь демоническому союзу. Они считают, что если баатезу и танар'ри смогут просто прекратить убивать друг друга, то они смогут объединить силы и стать всесокрушающей армией тьмы, способной расчистить планы. В настоящее время лорд Бездны Граз'зт (который, конечно, является лишь почти силой, но жаждущей настоящей божественности) призывает две расы объединиться и начать завоевания.

Не важно, какие причины, силы, которые хотят остановить войну, посылают миротворцев и дипломатов к обоим сторонам, чтобы те убедили их превзойти чистую ненависть. Они предлагают различные уступки – помощь, оружие, будущее содействие – если демоны отбросят свои разногласия. Силы добра обещают позволить грязным существам доминирование над Нижними Планами; силы зла поощряют демонов объединиться и разорить целую мультивселенную.

Нейтралы

Силы в этой категории могут быть любой моральной и этнической принадлежности; война просто за пределами их интересов. К сожалению, Кровавая Война – штука, которую сложно избежать, особенно тем, чьи королевства находятся прямо в ее центре.

Например, Серая Пустошь – принципиальное поле битвы – дом Аравна, Гадеса и Хель, трех божеств смерти, которым иногда силой приходится защищать свои домены и последователей от демонов. Но в отличие от остальных сил, это *единственное* время, когда они вмешиваются в Кровавую Войну, и то только настолько, насколько нужно, чтобы заставить баатезу и танар'ри решать свои проблемы в другом месте.

Сигил

Город в Центре Мультивселенной, Клетка, Город Дверей, Сигил – все это - названия одного из величайших призов, известный всем разумным существам. Леди Боли держит его подальше от сил, которые хотят взять его штурмом, но боги все еще не оставляют попыток, отправляя своих агентов и представителей в Сигил в тщетной надежде найти слабости Леди.

Что делает город столь ценным? Хорошо, не смотря на тот факт, что он находится прямо в центре Внешних Планов (и таким образом, возможно, связан с невообразимыми силами), он забит порталами, которые ведут во все места мультивселенной. Бог с этими порталами и своей командой может посылать своих слуг буквально повсюду, увеличивая свою силу до той точки, где его уже никто не остановит.

Неизвестно, как Леди удерживает силы подальше от Клетки. Есть песня, что она переливает мистическую энергию из пика Шпиля в город. Она завладела Сигилом первой, и открыла все его секреты до того, как это смог кто-то другой. По крайней мере, так говорит история.

Конечно, этот род разговоров обычно крутиться вокруг липкой темы о том, кто пришел первым: Сигил или Леди? Это – вопрос для историков и философов. Смысл в том, что силы планируют наложить свои руки на Клетку так же давно, сколько они помнят о своем существовании.

Но они не могут влиять на город снаружи. Он лежит на вершине бесконечного Шпиля, в самом центре Внешних Земель, где выдыхается вся магия и божественная сила. И они не могут захватить его изнутри, так как Госпожа удостоверяется, что порталы откажут им во входе – а порталы – единственный путь в или из Клетки. Древний слух рассказывает о том, как безумный бог один раз пытался подняться на Шпиль и *пробить* себе путь в город; современные детям рассказывают, что глупец все еще лезет туда.

Как рассказывают истории (правдивые или нет), боги перепробовали почти все, чтобы сломить оборону Сигила. Но замаскированные аватары все еще не пропускаются через порталы или тут же поражаются, как только попадут в город, их изрезанные и кровоточащие тела возвращаются к их силам. Представители пропускаются в город, но если они пытаются использовать магические средства, чтобы перетащить своего бога к себе, то они обнаружат, что их причудливое приспособление просто распадается. И любые попытки выманить Леди из города проваливались; Клетка держит ее внутри также сильно, как и богов снаружи.

Кроме того, даже если одна сила когда-нибудь и подберется близко к ключу от Сигила, другие божества соберутся вместе чтобы сбить его на землю. Это, возможно, самая большая причина успеха Леди в поддержании безопасности города – боги не доверяют друг другу, когда речь идет о таком призе. Они бы скорее увидели его разрушенным.

♦Сумерки богов♦

Каждую вечность, или около того, силы умирают. В зависимости от природы бога, это время для празднования или горя – хотя с политикой среди сил, это скорее смесь всего вышеперечисленного. Это показывает силам, что даже они, долгоживущие и почти неукротимые, *могут* умереть. Это то, чего боится каждое божество.

Сила может встретить свой конец только двумя путями. Первый и самый вероятный - она потеряет всех своих последователей. Отвернулись ли верные добровольно или были сокращены врагами, но бог не может выжить без веры. Ох, он может жить за счет своей собственной силы некоторое время, соскальзывая вниз по рангам, иногда воруя жизни других представителей богов, чтобы слегка продлить свою. В конце концов, кражи энергии просто не достаточно для поддержания божественной жизни, и бог, в конечном счете, становится призраком.

Первый метод смерти силы самый чистый (но не значит, что самый легкий). Второй метод более грязный, но просто выглядит как жестокое избавление: сборище других главных богов сокрушает знатока. Если какая-нибудь глупая сила приходит и начинает напрямую нападать на других богов, убивая их жрецов, вмешиваться в дела Прайма или просто создавать для себя неприятности, у других божеств начнет копиться раздражение.

Они могут поймать бога в его домашнем королевстве, и начать своего рода битву, которая заставит планы содрогнуться, и которая будет тысячелетиями вдохновлять бардов. Если глупец отходит, объединенные силы могут оставить его землю лежать пустой или обратить его в изгоя – странствующую силу, бога без королевства. В конечном счете, другие божества разыщут его и постараются завершить свое дело.

Но как бы не умерла сила, от нытья или сокрушительных ударов, она заканчивает в одном месте: Астральном Плане. Там его подергивающееся тело медленно принимает каменную форму, и его мечты играются вокруг его нее, пока они не окончатся. Затем пустышка исчезнет навсегда (хотя некоторые – подобно фракционерам из Знака Единого – утверждают, что способны возродить «мертвых» богов).

Королевство силы медленно рушиться вместе с его телом. Просители, которые потратили свои жизни настраивая себя на бога, обычно умирают вместе с ним. Представители поднимаются во вспышках удушающего дыма, поскольку их сила уходит вместе со светом из глаз бога. Само королевство остается на том же самом плане и уровне, но смрад смерти окружает и пронизывает его. Здания рушатся, деревья перекашиваются и крошатся в труху, а географические особенности растворяются в тумане. Неприятные существа (остатки божественного сознания) бродят по разрушенной земле, рефлекторно набрасываясь на любого глупца, которого они выследят.

Когда сила окончательно иссякнет, от королевства не останется ничего кроме обширного пространства пустынной земли. Возвращение состояний окружающего плана может занять тысячи лет. Но даже тогда аура смерти будет висеть над землей подобно покрову. И, конечно, земля может быть узурпирована другими богами.

Не нужно и говорить, что смерть силы - не обычный случай. Это хорошо, так как в противном случае планы были бы покрыты пеплом. Но с начала времен горстка известных богов все-таки была записана в книгу мертвых, включая Аоскара, Бэйна, Энки, Лейру и Миркула. Но это говорит о том, что Астрал – кладбище для куда большего числа плавающих трупов, богов, которые были давно забыты – или никогда небыли известными смертным в этих местах.

Планарные дела

Предыдущая глава описывала в основном общую работу сил – что они есть, как они живут, умирают и что все это значит. Эти слухи полезны и для праймов и для планаров. Но уроженцы Внешних Планов думают по-разному. Мало того, что они могут увидеть доказательства существования богов близко и лично, но мироходцы и фракционеры любят отстаивать свое собственное мнение, кто является важным, а кто нет. И многие планы – дом для существ не таких могущественных, чтобы они могли называть себя силами, но еще достаточно сильными, чтобы приблизиться к ним. Более того, многие из этих знатоков возникли не из веры смертных, а из совершенно других (и обычно неизвестных) источников.

Эта глава рассматривает силы, уважаемые среди мироходцев, силы, уважаемые среди фракций и существ, которые не являются истинными силами, но показывающих способности, которые заставляют многих людей все равно классифицировать их как богов.

♦Силы для мироходцев♦

Мироходцы – практичный народ. Они не тратятся на мишуру – это не делает человека ближе к истине, а скорее является занозой в ноге. И они ненавидят отдавать свое время или старания, если не получат чего-то взамен. Так что когда дело доходит до поклонения силе, мироходцы предпочитают избирать богов, которые воистину доказали себя действительно стоящими их беспокойства. Божество старается предложить те преимущества, которые другие силы не будут предлагать, контролировать сферу, от которой можно отклониться или быть достаточно разносторонней, чтобы помочь пустышке выбраться из большинства разных тупиковых ситуаций.

Почти-силы? Конечно. Именно к этому мы все время и стремимся.

- Саэли Буршон, апологет Верующих в Первоисточник

Греческий бог Гермес, например, особенно любим среди мироходцев. Как бог путешествий, воровства и азартных игр, он отлично подходит для привлечения внимания менее скрупулезных глупцов. Но его последователи утверждают, что Гермес достаточно могущественен, чтобы предоставлять широкий спектр преимуществ – все, от помощи им в нахождении порталов до лечения мозолей на их ногах. Наиболее вероятно, что он не так сильно вовлечен в это, как говорят, но это правда, что те, кто посвятил себя ему, имеют тенденцию приземляться на ноги больше, чем на голову.

Луг из Кельтов также популярен среди мироходцев. Он, в конце концов, бог превосходства, но некоторые считают, что это означает что он сосредоточие-всех-отраслей. Знатоки знают, что Луг – самый лучший выбор для тех, кто делает больше, чем просто путешествует и сражается – боец может призывать его в любое время, в любой ситуации. Есть слух, что божество стремиться к новым ощущениям. Если мироходец в напряженной ситуации призывает его, а Луг никогда не был в этой конкретной ситуации, он может отправить аватару испытать ее (а также помочь пустышке, который его призвал).

Многие рубаки, которые ходят по планам, предпочитают Селестиана с Оэрта. Конечно, он всего лишь средняя сила из одиночной хрустальной сферы, но как бог путешествий и странников, Селестиан отлично подходит тем, кто странствиями

зарабатывает себе на жизнь. Факт в том, что даже те люди, которые отмахиваются от сил в целом, склонны делать специальное исключение ради Селестиана. Его благословения не могут навредить, если человеку нужно в спешке добраться до какого-нибудь места. Более того, он живет на Астрале, соприкасающимся со всеми Внешними Планами. Это значит, что его жрецы не страдают от потери способности произносить заклинания во время путешествия по Великому Кольцу. Прайм может рассматривать это просто как похвалу бога и получить свои заклинания, но рубаки на планах более реалистичны – они делают все, чтобы держаться подальше от книги мертвых. Среди мироходцев поклонение Селестиану быстро становится религией по выбору.

Некоторые люди думают, что Индийское божество Пушан предлагает лучшее покровительство. Он известен своей опекой над теми, кто путешествует под его золотым копьем, и его обычно не интересует, за каким пантеоном следует человек. И, подобно Селестиану, он часто получает подношения от бойцов, которые обычно не смотрят на бога больше одного раза (лучше перестраховаться, чем потом сожалеть, так они считают). Но Пушан идет на шаг впереди Селестиана, пытаясь установить надлежащие отношения между всеми, и научить жить их в такт с окружающей средой. Его более преданные последователи понимают это буквально, ожидая от Пушана защиты от физических опасностей земель, но богу больше нравиться направлять человека, находясь далеко от места, где ожидают его визита.

Если говорить о суровой местности, то мироходцы, которые путешествуют по Внутренним Планам, могут призвать на помощь Птаха из Египетского пантеона. Птах был патроном путешественников сотни лет до этого, или это так кажется. Но в качестве божественного источника вдохновения (часто называемый своими последователями создателем мультивселенной) Птах использует природу земель, где царствуют элементы – строительные блоки материи. Его хватка простирается на каждый Внешний План по отдельности, но по правде – Птах скорее больше элементальная сила. Таким образом, это действительно тяжело для путешественников, которые могут избрать Внутренние Планы, и которые обычно приходят к Птаху за помощью.

Иногда мироходцы поклоняются божествам из своего расового пантеона. Например, среди дварфов оба, и Муамман Дуатал и Думатойн – обычный выбор. Муамман идеален для легкоголовых любознательных исследователей, тех, кто хочет заглянуть за горизонт только за тем, чтобы узнать, что там находиться. Думатойн уважаем среди более мудрых дварфов, народа, который имеет перед собой цель. Он скорее убеждает делать открытия в пользу расы дварфов, чем для праздного любопытства. Гномы мироходцы молятся Бэрвану Дикому Страннику, мягкому обманщику, который становится смертельно серьезным, когда ему приходиться защищать гномьих странников. Это обязанность, от которой он не отклоняется.

♦Силы для Фракций♦

Некоторые фракции предпочитают определенных сил всем остальным. В действительности, это вполне естественно; некоторые боги считают свои философские идеалы довольно для этого пригодными, а другие этого просто не признают. Но силы, приведенные ниже, - предлагаются именно фракционерам, нетрудное и легкое правило.

Просто запомни, глупец: жрец не будет принят во фракцию, противоречащую идеалам его силы. Таким образом, священник хаотичного божества, подобно Локи или Эревана Илисере, будет обходить стороной Братство Порядка. Вот почему жрецы становятся паршивыми шпионами для фракций – они не могут изображать неверие в своих богов достаточно хорошо, чтобы высмеивать свои философии. Некоторые могут; они действительно одаренные. Но только наиболее простительные из сил позволяют своим жрецам исполнять ритуалы другому богу, даже если это всего лишь действие.

Жреческий шпион имеет больше шансов претендовать на кого-то другого – скажем, воина.

Атары

Члены этой фракции не уважают никакую силу в частности и призирают тех, кто это делает. В отличие от пустоголовых глупцов, которые выкладываются перед «богами», Потерянные не видят во всем божественной руки. Они поклоняются Великой Неизвестности, и черпают свои заклинания с Астрального Плана. Любой пустышка, который отдает свою жизнь определенному божеству – просто дурачит себя.

Потерянные даже не принимают помощи от жрецов определенных божеств. Они не хотят позволять вонючим подхалимам обманчивых шишек прикасаться к ним руками.

Верящие в Первоисточник

Люди Богов имеют более открытое сознание, чем Атары, они допускают и специализированных жрецов определенных богов и священников, которые поклоняются смутной Вечной силе, известной как Первоисточник. Фракция считает, что все может подняться к великой славе, что человек хранит потенциал в своей душе. Это – идея космической проверки, которая заключается в набожности, и которая делает во фракции влиятельными именно богов проверки: Брихаспати, Джазириана, Шекинестер Трехликую и Чжунгуэля из Небесной Канцелярии.

Если Люди Богов ищут сильных исполнителей для доказательства того, что люди могут стать чем-то большим, чем они есть, то он может также взглянуть на полусилы или богов превосходства (Сив из Асов и Луга из Кельтов) для вдохновения.

Мрачная Каббала

Если мультивселенная не имеет смысла, то почему человек должен слушать силы, которые говорят иначе? Это всего лишь мишура, и любой бог, который показывает путь и истину – на самом деле пытается пустить пыль народу в глаза. Безрадостные не ищут комфорта со своими божествами. Они ищут союзников в борьбе за существование, и надеются найти их в лице своих безумных богов.

Среди этой фракции наиболее популярные силы – Сайрик, Тариздун и Дионис – в поклон Правилу Триады. Трио воплощает различные аспекты безумия, и Безрадостные с удовольствием заключают в объятия все их формы. Но Каббала также восхищается Ильматером с Торила, богом страдания и выносливости. Это потому что они видят жизнь как дорогу, ведущую к забвению, и Бессердечные взывают к божеству, которое может помочь им преодолеть ее.

Стражи Судьбы

Как агенты энтропии, члены Стражей Судьбы находят природную близость к силам, которые несут разрушение в мультивселенную, не важно, в великих или локальных масштабах. Таким образом они считают Талоса Разрушителя (с Торила) одним из своих покровителей – как можно ошибиться с таким именем? Фракция также поклоняется аспекту Шекинестер как Ткачихе (хотя два других ее аспекта, которые предлагают созидание, отбрасываются). Вай, беспорядочная разрушительная сила ветра в Ведийском пантеоне, так же находится в первых строках списка.

Конечно, я знаю, что Шива обещал нас уничтожить. Именно поэтому я и следую за ним.

- Янек, боец Стражей Судьбы

Хотя наиболее уважаемым фракционерами богом является Шива. В конце концов, в его задачу входит нести конец мультивселенной. Конечно, Шива иногда действует и для ее защиты, но только чтобы создать больше разрушений для полноты. И да, Шива может стремиться к более высоким целям, но разрушение стоит на первом месте. Так считает большая часть Стражей Судьбы.

Естественно, ни один жрец с доступом к сферам создания и лечения никогда не сможет вступить в ряды фракции.

Хранители праха

Ах, смерть. Мрачные Хранители праха, которые верят, что все на планах уже скончались, выбирают молиться богам, которые продвигают смерть – или, даже лучше, *воплощают* смерть. Многие из группы предпочитают тех сил, которые могут быть названы «злыми богами смерти»: Хронепсиса, Кали, Нергала, Нерулла, Охотника, Урогалана, Ви Джаз, Яму и Юртуса. Даже более популярны «силы нежити»: Чемош, Фалузур, Канчелзис, Киарансали и Меллифлер. Хотя наиболее любимые боги из всех – «безразличная смерть», это те, которые находятся в мире со своим государством: Анубис, Аравн, Гадес, Хель, Келемвор, Нефтида, Осирис, Сеханин Лунный Лук и Янь-Ван-Е.

Хотя, в конечном счете, Мусорщики отбрасывают поклонение богам смерти, и сосредотачиваются на самом понятии Смерти (с большой буквы С).

Обреченные

Этих людей не без причины называют Бессердечными. Они берут то, что могут взять, а затем стараются взять еще больше. Они считают великой идею, что сильный должен победить, и они подвергают это проверке во всех случаях жизни. Члены этой фракции чрезвычайно восхищаются Северными богами, и они стремятся отражать действия грубого пантеона.

Но и другие силы также захватили воображение Обреченных, включая богов могущества – сильные рубаки могут брать то, что им захочется. Фракционеры также преклоняются перед многочисленными силами богатства, приобретения и жадности: Аббатором, Эчибалой, Гадесом, Хиддукелем, Нефтидой, Серой, Шинаре, Урдленом, Вапраком Разрушителем, Вергадаином и Ваукин. Все эти боги разжигают скупость и расчетливость в душах Бессердечных.

Братство Порядка

Не является неожиданностью, что из всех Законники предпочитают именно богов порядка, знания и правды. Фракция верит в превосходство (и силу) закона и ничего иного. Определенно, члены фракции посвящают себя Зевсу, Варуне, Паладайну с Кринна, Фолтусу с Оэрта и Тю(и)ру (и с Торила и из Асов). Законники также ценят Лусина из Небесной Канцелярии – по правде, они взирают (и часто подражают их действиям) на большинство богов Канцелярии. И они восхищаются любыми силами, которые присягают знанию во всех жизненных значениях, включая: Афину, Авани, Бахамута, Баккоба, Брихаспати, Гилеана, Джазириана, Маанзикорана, Мишакаль, Огму, Рао, Шекинестер, Тота и Зивилина (обширный список, но Законники – ничто, если не сделают все досконально).

Важно отметить: фракция не поклоняется хаотичным богам знаний. Они считают, что вся мудрость, приходящая из хаоса, отравлена.

Свободная Лига

Очевидно, что свободомыслящие Независимые не имеют предпочитаемых сил. Во-первых, боги свободы и независимости не совсем банальны. И, кроме того, даже божества пытаются связать обязанностями членов Свободной Лиги.

Хотя большинство Независимых согласны с тем, что две конкретные силы – довольно приличные знатоки: Тритерион и Шинаре. Они оба – божества одиночных сфер (Тритерион с Оэрта, Шинаре с Кринна), но как силы свободы и независимости, фракция находит их весьма подходящими.

Гармониум

Подобно Законникам, Гармноиум склонен следовать за силами закона и порядка. Они не склонны к хаосу, и они, конечно, не терпят глупцов, которые выступают за личную независимость в ущерб остальным. Твердоголовые подчеркивают верность великому идеалу, напрягая многих (как определено фракцией, конечно) из-за нужд нескольких. Таким образом, лояльный Торм – их большой любимец. Они также высоко ценят бдительность и опекунство, как учат Арворин от полурослико́в, Гаэрдал Железная Рука от гномов, Хеймдалль, Хельм, Кориэль, Паладайн, Паррафэйр и Сиранита.

В настоящее время выбор фракции лежит на Св. Катберте с Оэрта. Его непоколебимое желание делать правое и никогда не идти на компромиссы, ударяет по струнам души Гармониума на всех планах.

Убийцы Милосердия

Свирепые искатели правосудия и мстители за промахи, Убийцы Милосердия склонны к более грубому набору сил. Они – одна из нескольких групп в космосе, которая уважает Фурий (хотя Любезные не предоставляют заклинаний). Хотя многие фракционеры следуют и за другими силами правосудия типа Форсети, Хейрониуса и Тира. Более мрачные члены Красной Смерти ищут богов мести в качестве покровителей. Гор, Лэй-гун и Саргоннас вдохновляют множество Убийц Милосердия, совершающих акты мести.

Революционная Лига

Абсолютно в контраст Твердоголовым и Законникам, Анархисты поклоняются только хаотичным силам. Они не видят смысла в порядке, который приносит пользу только нескольким избранным. Патроны фракции – боги хаоса, изменения и нарушители общественного порядка: Эреван Илисере, Локи, Сиррион и Зинзерена.

Некоторые Анархисты избирают более разрушительную и силовую позицию, следуя за такими силами, как Шекинестер, Шива, Талос и Ваю. И чтобы сохранить свои секреты во тьме от своих врагов, они также восхваляют богов обмана: Баравара Тень Плаща, Гземнида, Хиддукеля и Юза.

Запомните, что члены фракции – необязательно злодеи. Но поскольку общество указывает, что многие силы, которые работают на изменение, считаются *злыми*, то Анархисты, которые взаимодействуют с этими богами, тоже считаются непосредственно злыми.

Знак Единого

Говорят, что Отмеченные – наиболее ушедшие в себя фракционеры на планах. Поскольку так оно и есть, то это значит, что боги, которым они поклоняются, это те, которые имеют наибольшее влияние в мультивселенной. Эти божества создания включают Кореллона Ларетиана, Дагдху, Гею, Одина, Ра и Зевса. И в правду, фракция

стремиться к великим силам большинства пантеонов, поскольку ее члены представляют себя на одном уровне мышления с богами. И кто знает? Может так оно и есть.

Общество Восприятия

Чувствующие хранят опыт в сердце правды; они ищут каждого ощущения мультивселенной, которое они смогут испробовать. Также они предпочитают богов приключений и превосходства, подобно Сив от Асов – она хороша во всем, и поэтому ею восхищаются. Единственное божество, которым они восхищаются сильнее – Луг от Кельтов. Он предприимчив, влюбчив, и он стремиться все увидеть, если он хорош в этом. Луг не бросается прочь от вызовов, и Чувствующие хотят подражать этой преданности.

Естественно, некоторые члены фракции просто валяются в обычном гедонизме, предпочитая скорее наслаждаться тем, что они знают, чем искать новый опыт. Эти люди склонны выбирать силы красоты и харизмы – богов, которые хорошо выглядят и заботятся о своем стиле. Среди ищущих удовольствий Чувствующих обычный выбор падает на Афродиту, Бальдра, Баст, Фрейю, Ханэли Селанил, Ллииру и иногда Сьюн.

Совершенный Орден

Большинство богов, уважаемых этой фракцией, принадлежат Небесной Канцелярии и Японскому пантеону. Видите ли, Скрытые отстаивают совершенство союза мысли и действия – вещи, которые должны быть скорее сказаны, чем сделаны. Их не заботит силы, которые сидят вокруг и взвешивают последствия; они хотят богов, которые могут совместить мысль и действие. И божества Земли Восходящего Солнца – самые близкие к достижению этого идеала.

Подобно Чувствующим, Скрытые также восхваляют Луга, но по другой причине. Кельтский бог не думает: он просто действует, и он находит мудрость своего выбора в самом моменте действия. В большинстве случаев он скорее прав, чем нет. Скрытые находят это чрезвычайно привлекательным.

Хаоситекты

Фракция часто рассматривается не более чем сборищем, поскольку ей не достает простой организации или порядка. Но Хаоситекты удивительно схожи в выборе сил для поклонения – по крайней мере, пока они вообще кому-либо поклоняются. В общем, они посвящают себя богам хаоса. Естественно, являясь Хаоситектами, фракционеры иногда прибегают к поддержке сил порядка (но их попытки настолько слабы, что пустышки все равно продолжают идти по пути хаоса).

Их любимцы - Эреван Илисере и Локи. Однако многие Хаоситекты так же следуют за различными силами удачи – Баст, Бэсом, Бешабой, Лакшми, Небелуном, Серой, Тихой, Тиморой и Вергадаином. Многие члены фракции также оставляют отдельное место в своих сердцах для Тритериона и Шинаре, богов свободы. Но не имеет значения, какую силу они утверждают, Хаоситекты немедленно будут действовать во имя другой, даже проводя ритуалы поклонения драматично разными путями.

♦Почти Силы♦

Среди всех существ планов довольно обычным явлением является то, когда непритязательные существа возносятся до высот великих сил. Без сомнений, они находились бы там дольше, если бы они не мирились с тем фактом, что чем выше человек поднимается, тем больше врагов он приобретает. Но это не останавливает всяких созданий мультивселенной от попыток стать лучше, и время от времени несколько счастливчиков процарапывают себе путь к вершине, крепко держась за силу, и сбрасывая всех подбирающихся конкурентов.

Знатоки этой секции - не боги, пока. Но они близки к этому. Запах божественности окружает их подобно зловонию смердящего трупа. Видите ли, взобравшись на гору, они сделали себе репутацию, и заслужили награду и поклонение тех, кто находится под их ногами. Естественно, они имеют значительно разные уровни силы. Самый жестокий повелитель зверей на Внешних Землях все еще не дотягивает до самого слабого лорда Бездны. Но известность переводится в сырую силу. Множество людей, которые знают имя знатока, создают больше вероятности, что он перейдет в королевства мистической веры.

Не все почти-силы *хотят* стать полноценными богами; они чувствуют, что имеют достаточно силы, и не хотят зависеть от взаимодействия со смертными. Но все из этих существ опасны, и самое лучшее для мироходца – держаться от них подальше.

Лорды Бездны

Из всех танар'ри эти – самые наихудшие, хотя и без них вся раса в лучшем случае – плохие новости. Лорды правят целыми слоями Бездны, повелевают обширными армиями танар'ри и беспощадно ведут Кровавую Войну. Они возвысили себя с помощью чистой силы воли и жестокого пренебрежения остальными, и они сочетают свой божественный разум со всем, что есть грубого и жестокого среди низших танар'ри – и все это с ужасающими результатами. За тысячелетия своего существования они поднаторели в ненависти и обмане, и они ненавидят друг друга так сильно, как никого иного.

В основном, они - одни из самых злых созданий в мультивселенной. Каждый радикально отличается от другого, но все они служат идеалам для орд меньших танар'ри. Считается, что каждый слой Бездны имеет своего собственного лорда, а бесконечное число слоев подразумевает, что лордов так много, что человек не хочет даже думать об этом. Но здесь находиться список самых известных смертным лордов, с их слоями (если они есть):

- Алзриус (601-й, Конфлагратум)
- Бафомет (600-й, Бесконечный Лабиринт)
- Демогоргон (88-й, Жаждущая Утроба)
- Фраз Урблу (говорят, был выгнан в небольшое королевство на Серых Пустошах)
- Граз'зт (45-й – 47-й, Аззаграт)
- Джуиблекс (222-й, Шедаклах)
- Костчтчий (23-й, Железные Пустоши)
- Лисса'аэре (27-й, Малигнебула)
- Пазраэль (503-й, Торремор)
- Сесс'инек (7-й, План Призраков)
- Тралхавок (привыкший к правлению 348-ым)
- Вукарик, Консорт Цепей (странствует)
- Йиногу (422-й, Спящие Леса)
- Зуггтмой (222-й, Шедаклах)

Эти лорды Бездны хорошо известны основным материальным и планарным магам. Любой пустышка, который имеет дела с демонами, знает их темные имена и дрожит, когда те громко разговаривают с ними. Лорды любят манипулировать смертными, направляя их к неверному выбору или, соблазняя, подталкивая их на лживое поклонение себе. Демоны-шишки могут даже предоставлять заклинания до 3-его уровня (или 4-ого, если они появляются лично, чтобы одарить силой). А также магические изделия и слуг танар'ри достаточно часто, чтобы повернуть смертного на путь служения лордам Бездны. Некоторые пустышки даже основывают религии, базирующиеся вокруг святых учений демонов.

Видите ли, есть одна вещь, которую лорды научились хорошо делать за свою долгую жизнь – это то, как имитировать божеств. Многие из них не истинные силы, но глупец,

который об этом забывает, тоже может хорошо в это втянуться. Лорды Бездны не ловят на слове всякого, но они в высшей степени цепкие, и мстят за оскорбленное достоинство.

Естественно, лорды надеются в один день распространить свои претензии и на божественность и стать кем-то действительно важным. И это случается. Например, Бафомет, Демогоргон, Джуиблекс и Йиногу получили настоящую божественность (как потерянная сила нежити, чье имя было стерто из всех записей Бездны). Они вписали свои имена в историю мультивселенной с помощью непреклонности и силы воли, и они не показывают признаков замедления своего подъема.

Если достаточное количество лордов Бездны достигло таких высот, то кто знает, какого могущества сможет достичь сам план? Более того, поскольку лорды хаотичны, никто не может сказать, что они планируют. Они работают по отдельности и таким образом даже более сложны для уничтожения. Это хорошо, что они борются друг против друга, если бы этого не было, то остальная часть космоса была бы в серьезной опасности.

Повелители Зверей

Говорят, что повелители зверей Земель Зверей – антропоморфные представители избранных ими существ. Таким образом, они – животные, одетые в гуманоидные формы, нося эти оболочки, чтобы быть приятными человеческому глазу, но за ними скрывается чистые звериные души. Есть слух, что эти повелители существуют у каждого существующего природного вида зверей. Таким образом, Земли Зверей – дом для повелителя кошек, повелителя волков, повелителя ящериц, повелителя ястребов, повелителя кроликов и так далее до бесконечности.

Ты должно быть шутишь...

- посетитель Земель Зверей, встретив повелителя червей

Каждый повелитель зверей может принимать две формы: зверя (естественно, идеальный экземпляр разновидности) или прекрасного гуманоида – с тонкими характеристиками повелителя зверей. Например, повелитель собак дружелюбен и содействен к тем, кто уделяет ему внимание, и сдержан и недружелюбен к тем, кто показывает свое пренебрежение по отношению к нему. В человеческом облике повелитель зверей достаточно привлекателен, чтобы очаровать любого бойца, которому понравятся его формы. И хотя несколько несчастных смертных безотчетно влюблялись в повелителей, знатоки не отвечают им теми же чувствами. Их заботит только защита избранных зверей, и даже это больше похоже на обязательство, чем на любовь.

Повелители зверей не выглядят любителями проиграться. Они отмечают, кода пустышка дружелюбен – или жесток – к объектам их заботы, но они не поддерживают долгие союзы. Они могут быть общественными (подобно повелителю волков) или затворниками (подобно повелителю аллигаторов); они могут одаривать милостью (если это служит их целям) или отвергать просьбы о помощи (если это опять же служит их целям). Как сказал один мудрец, они – не безнравственны, они аморальны.

Все повелители зверей имеют могущественные способности, связанные с их специализацией; некоторые могут драться словно демоны, тогда как другие могут летать, словно ветер. Их природная телепатия защищает их от нежелательных сюрпризов, и говориться, что повелители знают положение своих приверженцев на планах – включая каждый мир Прайма. Это сложно для восприятия, так как буквально биллионы животных рассеяны по основным материальным мирам, и даже истинная сила напрягается, когда пытается проследить за ними всеми. Повелитель зверей может распознать глупцов, которые плохо обращаются с их видом, и горе тому из них, кот войдет в его королевство.

По большей части повелители зверей оставляют истинных богов Земель Зверей одних и уходят в одиночку. Так как повелители возносятся? Все-таки предполагается, что

животные не имеют веры. Значит ли это, что повелители зверей даже не *близки* к истинным силам, для существования которых требуется вера? Или они происходят из самой материи Земли Зверей, животные-просители, которые были самими моделями своей разновидности, взятые и воплощенные планом, чтобы следить за своим родом?

Чем бы они ни были, но они - не бессмертные. Повелители Зверей иногда умирают, убитые кровожадными смертными, другими повелителями зверей (только то, что они – квазисилы, еще не означает, что они растут на своих инстинктах) или просто из-за неудачи планов. Это делает их подозрительными существами и жестокими оппонентами. Лучший способ иметь дела с повелителями зверей – относиться к ним так, как если бы ты относился бы к его тотемному животному. Действительно, это единственный логичный путь.

Владыки Девяти

Эти знатоки, которые следят за Девятью Преисподними, правят кругами Баатора. Они заставляют демонов ям выглядеть покалеченными лемурами, и говориться, что они полностью воплощают соответствующие себе земли. Эти двое действуют друг на друга путями странными и таинственными, и ученые нижних планов верят, что они, в конечном счете, достигнут союза с некой блестящей плотью зла.

Известны и поименованы семь из девяти владык:

- Архигерцог Диспатер, Владыка Второго (Дит)
- Виконт Минауроса Третьего (Минаурос)
- Фьерана, Госпожа Четвертого (Флегетос)
- Левистус Принц Пятого (Стигия)
- Малагард, Карга Графиня Шестого (Малболг)
- Триэль Падший Архон, Архигерцог Седьмого (Маладомини)
- Моликрот, Барон Восьмого (Кания)

Как говорят, истинная Владычица Первого была заключена своим военачальником, демоном ям Белом, который ныне правит Авернусом на ее месте. А что на счет Владыки Девятого, то он все еще остается загадкой, как и большая часть самого Нессуса. Есть слух, что он предшествовал другим владыкам и носит рубиновый скипетр, означающий его власть над конклавом Девяти.

Это не тьма, что текущие владыки не те, которые давным-давно пришли к смертным со знаниями. Знатные баатезу, служащие оригинальным владыкам, хорошо выучили политику своих хозяев и, в конце концов, свергли властных глупцов. Без сомнений, они были в свою очередь свергнуты *своими* слугами. Факт в том, что это случалось дюжины раз за эоны.

Что случилось с оригинальными владыками – теми, которые знали древних смертных? Вероятнее всего они давно стали мясом, отправленным в ямы ларв Авернуса. Если они были перерождены в низших формах, то они, конечно же, не показывают блистательных возможностей, которыми когда-то обладали. Но двое из оригинального набора сохранились целыми: Диспатер, Владыка Второго; и Тиамат, королева злых драконов. Конечно, она была поставлена на роль сторожевой собаки у входа в Дит – едва ли это можно назвать тем же самым, что и командование целым кругом. Кроме того, сегодня слух говорит, что она никогда и не *была* владычицей, в противоположность популярному мнению.

Ищут ли все еще слуги баатезу современных владык попыток свергнуть своих хозяев? Тебе лучше поверить в это, брат. Но снаружи они преданы. Они ищут возможности возвысить себя, смущая и оскорбляя конкурентов своего владыки. В действительности владыки поощряют этот вид взаимодействия среди своих подданных, чтобы они приумножили зло, которым пропитан план.

Иерархия знатных демонов, находящихся ниже владык дьявольски сложна и замысловата. Баатезу специально держат такой способ иерархии, так что только знатные точно знают, кто где стоит. Низшие демоны (и смертные) могут помогать знатному, когда думают, что работают против него. В паутине политики Баатора, человек должен уразуметь игру, прежде чем понять, как в нее играть.

Естественно, шишки не отпускают все свои забавы на своих слуг. Говорят, что Владыки Девяти ненавидят друг друга, и они постоянно строят козни, чтобы сместить другого и заграбастать больше силы для себя. Они формируют временные, непостоянные союзы и с готовностью предают друг друга. Они знают входы и выходы в легальном обмане лучше, чем любой знаток в мультивселенной, и они не стесняются использовать эти ловушки друг на друге.

Есть слух, что Владыки Девяти могут обуздать даже истинную силу плана – но они этого не делают, из уважения. Если это правда, то владыки в высшей степени терпимы. Если это чушь, то владыки создали отличный механизм пропаганды, поскольку божества Баатора не изъявляют желания бросить вызов владыкам.

Сет исключение, конечно – он имеет план для любого обстоятельства, какое может вообразить человек. Несколько баатезу говорят, что Сет даже планирует свергнуть Принца Левистуса, Владыку Пятого. Очевидно, шакалоголовый бог имел достаточно пререканий с Левистусом на счет размера его пустынного королевства.

Возможно, Владыкам покланяются некоторые баатезу плана – это, конечно же, не тьма, что их боятся и уважают. А некоторые говорят, что Владыки Девяти – истинные боги, не почти-силы. В любом случае, за эпохи до начала летосчисления, Владыки были изучены и каталогизированы, их существование обсуждается и оспаривается, смертные устанавливают жречество без способностей, приближающих к близким и неустойчивым силам, предоставляемым другим.

Если этот урок будет понят, то именно так: кем бы они ни были, Владыки хотят хранить истину о своей природе во тьме. Они стараются уничтожить все связующие нити, но они не достаточно быстры, чтобы перехватить все слухи, летающие по планам.

Примус

Говоря по правде, Примус – Бог Часовых Механизмов, патрон модронов – по своей собственной оценке приблизительно равен великой силе (хотя Примус и выше понятий рода, его обычно представляют как мужскую силу). Но есть единственная проблема – ему не поклоняются, его не почитают и даже не признают большинство его последователей. Видите ли, каждый модрон знает только того, кто находиться под ним или над ним в иерархии. Таким образом, только вторые по значимости модроны – секундусы – знают о существовании Примуса.

Тем не менее, Примус управляет тяжелым аппаратом. Он является проявлением самого порядка, представлением всего, за что стоит Механус. Под его руководством модроны функционируют с максимальной эффективностью, продвигают идеалы закона и распространяют его структуру по космосу. Примус разговаривает лишь с секундусами, но его желания распространяются вниз через ранги.

Патрон правит из Регулуса, обширного королевства на плане Механус. Изображаемый как источник энергии или мерцающий столп света, Примус – источник всех модронов и сосредоточие разума, который направляет все их действия. Информация должна просеяться вверх и спуститься вниз в виде цепи команд, но есть слух, что Примус знает все, что знают модроны (в течение нескольких минут после осознания).

Когда умирает модрон, его оболочка распадается, и его энергия немедленно возвращается к Примусу. Затем он посылает сигнал модронам нижних рангов, чтобы те заполнили пустое место, и модрон с более низкой ступени заполняет это место, и так происходит на всех нижних ступенях иерархии, пока монодрон не займет место выше. После этого Примус создает нового монодрона из энергетической ванны своего существа,

и высшие модроны передают ее по новому назначению. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что модроны не имеют индивидуальности, все они - части Примуса.

Каждый раз, когда устройство Механуса выполнит 17 циклов (если быть точным, то 289 лет, как вычислили Законники), Примус посылает модронов пересечь Внешние Планы. Хотя цель Великого Марша Модронов и остается тьмой для многих, знатоки считают, что он предназначен для того, чтобы собрать слухи о текущей работе планов. Вооруженный такой информацией, Примус и его чуждая логика становятся сильнее. В конце концов, знание – это сила, а это говорит о том, что в мультивселенной есть несколько секретов, которые Примус хочет заполучить.

Повелители СлАадов

На плане Лимбо находится полная противоположность правлению Примуса. Там, в крутящемся супе элементальной материи, живут силы слаадов: Повелители Хаоса.

Некоторые рассматривают этих знатоков как истинных божеств. Из того немногого, что сумели выжать из слаадов, можно предположить, что Повелители Хаоса больше похожи на великих героев их расы. Есть слух, что они в действительности мертвые слаады, которые направили свои стопы на другие ступени лестницы силы. Исследуя возможности, доступные им как детям хаоса Лимбо, они обнаружили тайны, которые, по мнению остальных, лучше бы оставались скрытыми.

Они ушли с великими способностями, но они также утвердили себя как личности, не только в их собственных рассудках, но также и в головах бойцов по всем планам. Каждый повелитель ищет выражения хаоса за пределами предлагаемых слаадами форм, и каждый олицетворяет особенность той первоначальной силы.

Известно о существовании только четырех Повелителей Хаоса. Самая старая – Ссендам, Госпожа Безумия. Говорят, что она выглядит как великая золотая амеба, масса слизистого хаоса и любой смертный пустышка, который посмотрит на нее, предположительно станет безумцем. Ссендам также обладает развитыми ментальными силами, которые позволяют ей сокрушать рассудки и вгонять людей в безумие – лучший способ продвижения хаоса.

Второй из четверки – Югорл, Повелитель Энтропии. Некоторые говорят, что он правит Лимбо (насколько вообще любое создание может править планом полного беспорядка) и фактически создал Нерестящийся Камень. Югорл принимает форму обугленного, крылатого скелета слаада, и его великая коса может рассечь любую живую плоть. Он старается увековечить расу, засылая массы слаадов на все планы, чтобы те отложили свои яйца в живую плоть.

Третий повелитель – Хоурст Непредсказуемый, 20-и футовый чисто-белый слаад. Его не заботит ничего, кроме себя, и он предпринимает любые действия, когда по нему ударяют. Больше всех других Повелителей, Хоурст правит согласно своим импульсам. Некоторые думают, что он – воплощение прихоти. Так же он полностью безумен и поддается случайным приступам разрушения – пока ему не попадется на глаза нечто другое.

Четвертый из компании – артистичный слаад, известный как Реннбуу, Повелитель Оттенков. Он носит гриву шокирующее белых волос, которые абсолютно контрастируют с постоянно меняющимся цветом его чешуи, и он любит изменять цвета людей и объектов. Хотя для слаадов это более чем неприятно. Говориться, что, изменяя цвет слаада, Реннбуу может фактически превратить это существо в иной *mun* слаада. Таким образом, Реннбуу предоставляет продвижение или понижение по службе по своей прихоти.

Леди Боли

Законники могут заполнить с десяток библиотек тем, что было предположено о Леди Боли. Порождение танар'ри, скрывшееся в Сигиле от мстительных сил Бездны? Могущественный человеческий маг, первым узнавший – и таким образом контролирующий – секреты Шпиля и Клетки? Вылупившаяся из яйца драконьего божества? Никто этого не знает, но это не останавливает глупцов от бряканья костяными шкатулками.

Все эти люди могут согласиться со следующим: обрамленная клинками голова Госпожи и ее загадочная форма вселяют страх в сердца всех, кто следит за ней. Те, кто противостоит ей, заключаются в Лабиринты или в буквальном смысле лишаются своей кожи. Она – символ Сигила, и это все то, что всем нужно знать.

Конечно, она больше, чем просто образ города – она также его страж, та, кто контролирует порталы и хранит место от попадания в руки потенциальных захватчиков. Боги не впускаются; факт в том, что Сигил – одно из нескольких мест, где свобода определяется только одними смертными. Многие люди позволяют Законникам, Гармониуму и Убийцам Милосердия устанавливать границы этой свободы, но Леди это не заботит.

Видите ли, Леди нельзя умиротворить или обратиться к ней; ей даже нельзя поклоняться; любой глупец, который восхваляет ее имя, бросается в Тюрьму – если он достаточно удачен, чтобы избежать ее ужасного внимания. Тот факт, что народ *не* идет по пути ее поклонения, ставит ее отдельно от большинства других почти-сил (если это вообще то, чем она в действительности является).

В Сигиле витают слухи о том, почему Леди не хочет принимать поклонение. Одни вовлекают в это Аоскара, бога порталов: Леди вынесла его ногами вперед из города тысячелетие назад, и теперь его имя проклято. Но есть слух, что Аоскар будет оставаться мертвым так долго, пока в Городе Дверей не появится ни одного бога. Если люди начнут посвящать себя Леди, прежняя сила порталов будет способна вернуться.

Это лишь одна из баек сумасшедших, которые ежедневно проходят через районы города. Истина тяжела, никто не знает, что представляет из себя Леди или к чему она стремиться, и вероятнее всего, что никто этого никогда так и не узнает. Она остается загадкой, и не является тьмой, что пустышки, которые подобрались слишком близко к ответу на этот вопрос, закончили свои дни в Лабиринтах (или где похуже). Лучше оставить все на своем месте.

Дети Сил

Иногда, когда сила бродит по планам, смертные привлекают ее (или его) внимание. Обычно рубака является особенно красивым, добродетельным или мудрым, но это не обязательно. В конце концов, боги могут быть похотливыми, и они используют это качество на своем пути. Они не стесняются заявлять свои права на тех смертных, которые им понравились. Результатом этого союза почти всегда является ребенок, по чьим венам течет божественная кровь.

Отпрыски богов, кажется, всегда обречены на великие вещи – добрые или злые. Они – дети рока, результат вмешательства бессмертного в дела королевства смертных. Силы мало чего могут сказать о том, что с ними может случиться. Наиболее всего вероятно то, что они вырастут и станут великими героями, которые войдут в легенды пантеона. Некоторые даже становятся полусилами. Но это случается далеко не всегда. Некоторые обращаются ко злу, используя свое божественное наследие, чтобы увеличить свои способности, которые обычный пустышка никогда нигде и не встретит.

Не имеет значения, какой они изберут путь, дети сил появляются снова и снова, и каждый с уникальными дарами, которые ставят его отдельно от остальных. Некоторые осознают, кем они являются; другие нет. Некоторые помогут человеку найти выход;

другие раздавят его, словно жука. Но запомни, глупец: боги следят за своими детьми, и нет ничего хуже, чем разгневанный родитель – особенно если он может бросаться молниями.

Другие

Почти-силы, описанные выше, не заканчивают список – нет, он более длинный. Они – лишь одни из хорошо известных (или более важных) знатоков, которые балансируют на краю истинной божественности. Существуют и другие, те, кто не могут почерпнуть достаточно веры от своих последователей или не могут получить точку опоры из-за какой-либо причины.

Гитиянки сами видят, что их почти-сила никогда не соберет их в большие союзы. Видите ли, подобно модронам, они не поклоняются своему патрону (гитиянки не хотят становиться жрецами) а поклонение – ключ к божественности. Они просто уважают - и боятся – свою королеву, могущественного знатока по имени Влаакит. Она живет во дворце в Ту'нарате, самом большом городе гитов на Астральном Плане, и она пожирает жизненную сущность любого гитиянки, который приобрел слишком много силы для себя. Это потому что она – лич, и это состояние позволяет ей держать бразды правления над расой гитиянки уже на протяжении *долгого* времени.

Некоторые говорят, что гехрелеты Карцери находятся в той же лодке – их отказ от настоящего поклонения удерживает их патрона и отца, Апомпса Трехстороннего, от становления полноценным богом. Правда это или нет, гехрелеты определенно платят некоторую дань Апомпсу, безумному баэрналоту, который давным-давно создал расу гехрелетов. После взгляда на его работу, другие баэрналоты изгнали его, и теперь Апомпс ищет возможности отомстить своим прежним товарищам. Так что он наполнил всех своих гехрелетов ненавистью к дорогим созданиям других баэрналотов – целой расе юголотов.

Наконец, не все почти-силы живут на Астральном или Внешних Планах. Доброе их количество избрало себе домом Внутренние Планы, и это не останавливает их от приобретения последователей на основных материальных мирах. Но их границы территорий и контроля колеблются (так же как и границы между планами), что может быть причиной того, что некоторые из этих знатоков так и достигли истинной божественности.

На Элементальных Планах, в особенности, конкуренция вспыхивает за право управления. И Акади и Ян-Си-Бин спорят из-за господства над Воздухом; Грумбар и Огремох не перестают сотрясать Землю; Коссут и Имикс называют себя королями Огня; а Истишия и Олгидра соперничают из-за контроля над Водой. Естественно, Акади, Грумбар, Коссут и Истишия – честные и добрые силы. Другие четверо не оставляют шансов тем, кто не стоит на их стороне.

Параэлементальные Планы менее оспариваемы. Знаток говорит, что он – хозяин плана, и на этом все заканчивается. Так Эхках, Чилимба, Бвимб и Крионакс стали «правителями» Дыма, Магмы, Грязи и Льда, соответственно. И еще раз, они находятся в таком положении только потому, что больше никто не стремиться лишить их силы.

Королевства Богов

Многие люди колеблются при входе в королевство силы – и не без причины. Некоторые опасаются, что бог раздавит их за смелость. Другие сомневаются, что королевство может иметь какую-либо ценность. Хорошо, этот род слухов может быть правдой для горстки сил, но это абсолютно неверно в отношении большинства других. Факт в том, что королевства божеств скрывают некоторые из большинства великолепных и ужасных секретов мультивселенной, и они содержат в себе одних из самых экстраординарных знатоков, которых когда-либо сможет встретить мироходец.

Конечно, королевства – опасное место, полное фанатиков и существ, которых боятся даже полусилы. Они могут быть местом ужаса, где жизнь пустышки может быть затушена, словно свеча. Но они также – места чудес и славы, где находятся одни из самых наиболее прекрасных видов, которые человек может увидеть перед своими глазами. Каждое королевство превозносит что-то в мультивселенную, даже если это не всегда заметно теми, кто по нему ходит.

Эта глава описывает то, что рубака может делать, путешествуя по королевству бога и как должен – и не должен – вести себя.

♦Природа королевства♦

Во-первых, важно точно осознать, что это *значит* для силы - иметь королевство. Это дом, который бог создал из сырого материала веры своих последователей, земля так совершенно удовлетворяет своего создателя, что она кажется продолжением сущности бога – место, действительно являющееся частью божества. Видите ли, жрецы и представителя составляют всего лишь малую часть силы бога. Королевство – законченная мозаика, истинное изображение божественного духа.

Таким образом, народ, который живет в королевстве, знает, что любое волнение земли – это отражение чего-то, что беспокоит божество (или, возможно, встряска, проведенная богом по неизвестным причинам). Землетрясение может означать, что сила сражается с другим богом или что она вытягивает силу из земли, чтобы отразить нападение юной полусилы и забрать ее портфель. Не пойми неправильно, брат – этот род травмы – не обычный случай. Например, ни один живущий сегодня не может говорить о пребывании в королевстве, если его бог сражается либо с подобным, либо превосходящим врагом (конечно, это может быть просто потому, что буря сражения такого масштаба без сомнения превратит королевство в пустошь, или возможно даже совершенно уничтожит).

Это не значит, что королевство похоже на кожу бога, или что все, что в нем случается, отражается таким же образом и на шишке. Для некоторых королевств это, несомненно, истинно. Хотя большая часть сил старается позволить своим силам работать без постоянного, удушающего вмешательства. Их королевства открыты для большинства всяких болванов, которые хотят полюбоваться их видами, отыскать частицу истины и сделать что-нибудь еще, зачем они пожаловали.

С другой стороны, если сила не *желает* присутствия этого глупца в своем королевстве, то этот бедолага не войдет в королевство. И пока бог посвящает себя защите своих границ от нежелательных личностей, многие другие имеют лучший путь потратить свое время и силу. Это одна из причин, почему они используют представителей.

♦Размер Королевства♦

В действительности, чтобы понять королевство, человеку нужно понять бога – включая его ранг в пантеоне и его важность для плана. Большинство сил избирают план,

который лучше всего соответствует их мировоззрению, но так случается не всегда. Иногда веры последователей (и их представления о месте божества в мультивселенной) достаточно, чтобы удержать бога привязанным к тому месту, к которому он не имеет особого отношения. Например, Японская сила Хатиман, порядочный нейтральный бог, имеет королевство на диком Асгарде. А хаотичный Гор живет вместе с другими Египетскими божествами на строгом законном плане Аркадия.

Королевство силы содержит часть ее личности и контролируется ее проявлениями. Многие боги позволяют своим королевствам быть свободными, чтобы и уроженцы и пришельцы имели свое собственное право на выбор и на ошибки. Некоторые силы, очевидно, более требовательны и, таким образом, более опасны. В результате они не наблюдают сильного передвижения через их королевства, а народ посвящен им настолько, что это похоже на фанатизм.

Естественно, не имеет значения, насколько они являются свободолюбивыми, есть некоторые вещи, которые бог просто не может допустить. Глупец, который совершает грубости по отношению к портфелю силы и верующим, будет прихлопнут или записан в книгу мертвых до того, как он узнает, что по нему ударили (так и есть, если божество хочет позволить обидчику потушиться, прежде чем опустить топор).

Место силы среди его товарищей также сильно влияет на королевство. Территория младшего бога – находящаяся под постоянным давлением более жестоких членов пантеона – будет местом горькой злости и сдерживаемой ненависти, хотя стоит заметить, хорошо скрываемых от публики. Представители шишки будут постоянно строить планы, чтобы возвысить положение своего покровителя, и они будут использовать всех, кто, по их мнению, сможет помочь им преуспеть.

С другой стороны, сила, которой недостает амбиций или помощи смертных, чтобы поднять себя выше в пантеоне, будет иметь королевство, которое отражает и недостаток амбиций и недостаток озабоченности (исключая портфель бога). И есть очень мало того, что *великая* сила может увидеть или сделать в ее королевстве, даже невзирая на то, как огромны его границы. В этом случае земля выражает скорее вопрос, сколько свободы бог хочет предоставить своим последователям.

По большей части для глупца критически важно запомнить, что силы – это в действительности божества, а не безразмерные монстры. Как существа веры и сущности, их сверхсуществование выше норм смертных, что их почти невозможно понять. Персонажи игрока, которые посещают королевство силы, по существу, удостоены его милости. Это не значит, что Мастер должен стелиться пред приключенцами из-за любой их прихоти. Это означает, что герои должны определенно уважать сущность, которая их окружает. Если PC оступятся, то Мастер, несомненно, имеет право размазать их по земле, но предполагается, что они вместо этого постараются принести другие, более тонкие намерения.

Наконец, Мастер должен сопоставить баланс чудовищности посещения божественного дома с тем фактом, что это место всего лишь маленькая, маленькая часть бесконечной мультивселенной. Планы содержат не только сил, но глупец склонен об этом забывать, когда он стоит на земле обетованной. И это понятно – божества хотят сделать себя и свои королевства настолько большими, насколько это возможно, для взгляда посетителя.

Выглядит Большим

Большинство мироходцев знают, что каждый из Внешних Планов бесконечен в размерах, и что каждый слой плана тоже не имеет конца (вот почему осмотрительные путешественники считают хорошим делом пользоваться порталами для перемещения). Это наводит некоторых глупцов на мысль, что королевства сил также бесконечны – наконец, кому как не самим богам иметь безграничные домены?

Да, как и большинство других вещей на планах, это зависит от того, где ты стоишь. Правило, известное как Центр Мультивселенной, говорит, что ни одно место не значит больше любого другого, что каждый мир, город или королевство может лежать в середине всего. Каждый пустышка думает, что его место главнее всех. И это является правдой, когда имеешь дело с доменами сил.

Видите ли, божества имеют некоторые из самых величайших способностей – и самые большие эго – космоса. Таким образом, каждый из них чувствует, что его королевство должно быть таким впечатляющим, насколько это возможно. Следовательно, пустышка в пределах границ божественного домена имеет четкое чувство, что королевство тянется в бесконечность (тем более что все набожные люди, которые проживают там, обычно настаивают, что так оно и *есть*).

Но если как-нибудь посмотреть на все королевство снаружи, то можно увидеть, что оно в действительности имеет ограниченный размер. Конечно, оно необычайно велико, но оно не беспредельно.

♦Исследуя Королевство♦

Очевидно, что Мастер имеет полную свободу решать, какими должны быть дома богов. Но есть несколько вещей, обычных для каждого королевства. Не важно, кто заселяет землю или на что она похожа, королевство наверняка содержит в себе просителей, представителей и святые места.

Просители

Некоторые посетители королевства силы думают, что просители - просто безликие существа, заслуживающие пренебрежения. Но это похоже на попытку увидеть лес, стараясь не замечать деревья.

Просители – отличная картина того, кем является сила, и что она делает. Верные посвящают свои жизни (в посмертии, конечно же) старанию понять своего бога и свое место в его плане. Возможно, они будут стараться походить на свою силу и, таким образом, отражать свое восприятие божества. Некоторые ведут себя так только потому, что так постановил их бог. Другие принимают определенные физические формы, предпочитаемые силой, что в действительности может означать изменение формы или просто принятие определенного стиля одежды.

Естественно, что просители не всегда являются совершенными моделями своего бога – если бы такое было, то они были бы уже растворены в эссенции божества. Некоторые могут иметь ошибочные понятия о том, как смотреть и действовать, но все еще следуют этому ошибочному идеалу так целеустремленно, что они задают неправильное движение другим, которые не знают лучшего пути.

В любом случае, просители – не зомби, шатающиеся по королевству своего бога с пустыми взглядами на своих лицах. По большей части, они довольно счастливы посвятить свои жизни учению и служению своей силе. Факт в том, что они не понимают, почему странник хочет все это бросить и отправиться бродить по планам, ища проблем. Даже хаотичные и злые просители чувствуют нужду придерживаться своих королевств. Их рассудки просто не позволяют им думать иначе (если они живут на жестоком Карцери, где пустышки отчаялись покинуть это место). И почему просители *должны* иметь желание встать и уйти? Если они покинут приют своего бога, они рискуют исчезнуть до того, как они будут готовы – и потерять цель своего существования.

Важно отметить, что не все просители одного королевства одинаковы. Хоть они и преследуют одни и те же цели, они имеют различные личности, внешности и мотивации. Глупец не должен пытаться обращаться к ним всем одинаково и не должен ожидать того же в ответ.

Представители

Почти каждая сила имеет одного или двух представителей, а большинство имеет много, много больше. Не все представители известны и поименованы; некоторые боги предпочитают держать в секрете число и природу своих слуг, чтобы удивить своих врагов. Представители особенно удобны для дел там, где их боги не имеют власти – в Сигиле, например. У знатоков есть желание служить приказам высшего, и они не бояться рисковать, выполняя их. Короче, представители – приличная часть бесконечной игры сил.

Теперь, если человек начнет создавать у представителей плохое впечатление о себе, он должен указать, что они были выбраны не без причины. Из всех смертных космоса, именно на представителей возлагается часть могущества их бога и ответственность за те дела, которые их покровители делать не могут. Представители на шаг выше большинства смертных – никогда не забывайте этого. Они преданы (можно даже сказать фанатично), и именно эта вера и решительность делают их тем, что они есть. Они не склонны делать исключения ни для кого.

Представители, получившие силу, обычно направляются на различные задания, это зависит от того, что хочет сделать бог. Обычно они получают важные обязанности в королевстве, и если представителя не видно, то это не значит, что его нет. Посетитель земли обетованной может ожидать встречи, по крайней мере, с одним представителем; создания предпочитают знать, кто ходит по их владениям.

Представитель может быть как союзником, так и врагом для партии приключенцев; это зависит от намерений группы, ее мировоззрения и отношения к силе. Хотя следует запомнить, что только полные недоумки будут полностью доверять представителю. Агент бога имеет свои собственные цели и сразу же предаст банду глупцов, если это будет соответствовать интересам его босса. Даже законно-добрый представитель в первую очередь слушает свою силу, стараясь сослужить службу высшему добру (и ожидая, что другие поймут, что великое добро намного важнее, чем добро нескольких личностей).

Лучший способ иметь дело с представителем – уважать его и его силу, но никогда не доверять ему полностью. Представитель – могущественный знаток, но он посвятил себя богу, и он всегда стоит отдельно от любого глупца, который не придерживается планов его божества.

Планары

Человек может подумать, что каждая личность в королевстве силы – или дух или задира. В действительности так оно и есть, множество просителей и горстка представителей находятся в любом королевстве, но каждый божественный домен также содержит доброе количество обычного народа, планаров, которым случилось жить под носом у силы. И десять различных рубак, возможно, имеют десять различных причин делать так.

Многие из них просто наслаждаются спокойствием. Божественное королевство часто представляют как место, далекое от проблем, которыми заражены остальные области мультивселенной: темные дела, голод, вторжения демонов, жестокие условия окружающей среды и так далее. Естественно, обратная сторона этого мнения в том, что многие люди *боятся* покидать королевство силы, возможно, из-за страха пред тем, что ждет их в большой, плохой мультивселенной (или, возможно, из-за страха перед тем, что ревнивое божество сделает с ними за то, что они осмелились повернуться спиной к «раю»).

Некоторые планары не могут покинуть королевство из-за инерции, привычек или семейных связей. В конце концов, для человека это повседневная работа, упаковать свою жизнь и двинуться к другим пастбищам, особенно если его семья живет в домене уже целые поколения (и его предки *все еще* могут жить там как просители).

Наконец, множество обычного народа живет в королевстве силы из-за очевидной причины: веры. Они глубоко преданы своему богу, и они избирают жить в области, где они могут лучше всего выразить эту веру (и поддержаться множеством верующих с таким же мнением). Это сборище также включает мечтательных пустышек, которые проводят свои дни в королевстве, в надежде побеседовать с представителями шишки – и возможно даже с самой силой (это очень маловероятно, но они все еще продолжают на это надеяться).

Святые/Порочные Места

Почти каждое королевство имеет центр силы – своего рода место, где человек может пообщаться с божеством, почерпнуть силы из земли или погреться в святых лучах бога. В некоторых королевствах они редки и далеки. В других, практически невозможно ходить по ним, не споткнувшись об одно из таких мест. Обычно эти места привлекают просителей со всего королевства, они там медитируют о природе их силы и медленно постигают свою роль в божественном плане.

Каждая сила различными способами использует святые места, и каждое королевство представляет их по-разному. Северный пантеон сделал почти все королевство на Асгарде святым местом. Создания там постигают свое место через грубые уроки самого королевства, бесконечный цикл противостояния и борьбы. Это природа веры Северян: учитесь бороться, и неважно, какая перед тобой стоит опасность (и не забудьте также о существовании ремесел и хитрости).

Святые места в других королевствах определены более ясно. Место может быть рощей деревьев с чистым источником посередине, или кругом стоячих камней, или даже темной пещерой, которая выпускает струи сернистого пара. Человек может распознать этот вид святых мест по тому, как он поставит ногу в пределах его границы. Эта область содержит более дистиллированную эссенцию силы королевства, место, где посетитель чувствует могущество бога, расходящееся осязаемыми волнами.

Не все святые места приятны (по крайней мере, в том значении, в каком это слово понимает большинство глупцов). Например, есть слух, который говорит, что порочные места в некоторых королевствах Баатора – это места боли, куда просители путешествуют, чтобы загруженные металлом леса разъедали их плоть, так они познают истину агонии. Пустышки находят свое место в мультивселенной через острие ножа или висение на крюке.

В некоторых королевствах святые места находятся под управлением более чем одного члена пантеона. Добрые силы, которые делят землю – подобно Кельтам в Тир-на-Оге – позволяют равный доступ любому последователю любого бога пантеона. Правила других мест колеблются согласно возрастанию и затуханию силы различных божеств. Большинство пантеонов стараются избежать разногласий с позволением каждой силе иметь определенный вид места, священный только для одного этого бога. Последователи других сил приветствуются, но они не могут получить благословение своего бога в месте, которым правит другой.

Не имеет значения, кто контролирует святое место, эта область не только для просителей. Все еще живущие верующие могут посетить это место, ища отдыха от опасностей мультивселенной и впитать частичку эссенции своего бога, чтобы восстановить свою силу и дух. Но этот вид благословения распространяется только на верующих, посвятивших себя силе, которая правит королевством, и оно приходит только после тихой медитации.

Преимущество может быть чем угодно, от временного увеличения определенного атрибута (скажем, +1 к Силе на 1d4 дня) до восстановления потерянных жизненных пунктов (если соответствует портфелю бога) или временного использования способностей, которые обычно предоставляются только специализированным жрецам божества. Мастер должен сделать так, чтобы преимущества отражали сферу контроля

силы; в действительности, Мастер всегда говорит слово последним в том, что касается того, что рубака получит из своей медитации.

Естественно, что всякие хитрецы не смогут почерпнуть силы через обман; человек должен иметь настоящую веру, чтобы получить благословенный дар. Глупец, который пытается надуть божество, может считать себя счастливцем, если выйдет оттуда живым.

И все же случайные посетители приветствуются. Большинство сил любят хвастаться своим могуществом, в конце концов, есть ли лучший путь переманить, чем демонстрация? Но нечистый народ, который оскверняет святое место своим присутствием, обычно прогоняется – если они могут как-нибудь обмануть защиту места или имеют за спиной более сильное божество.

Мастер не обязан вводить святое место в приключение. Но оно может быть отличным орудием, чтобы дать направление от силы, без прямого вовлечения самого бога. И оно также может быть завязкой для множества других приключений. Как естественный нарыв могущества божества, святое место естественно будет привлекать множество противных глупцов, ищущих возможности высосать часть божественной силы.

♦Встреча с Силой♦

Что делать Мастеру, если партия недоумков хочет пообщаться с богом? Первое, что нужно сделать, это дать им для этого хорошую причину.

Практически нет таких обстоятельств, при которых персонажи игрока когда-либо смогут встретить силу вблизи и лично. Боги просто непостижимы. Возможно, один смертный из миллиона наблюдал силу во всем ее величии, и из этих нескольких, может быть, один из миллиона действительно привлек внимание шишки. Нужны сила и знания, чтобы бог обратил внимание из многих именно на вас. Это не значит, что силы игнорируют своих последователей. Даже бог не может совать свой нос в дела каждого создания, чья вера хранит его живым.

И все же это редкость, чтобы сила взирала на определенного верующего, только за то, что он не такой, как все другие смертные в остальном муравейнике. Это *может* случиться, но обычно такого не бывает.

Также хорошая вещь – немногие глупцы, которые борются за встречу с богом, готовы к тому, с чем им предстоит встретиться. Первое и самое главное, посетители испытывают благоговение лишь от простого присутствия божества. Даже самые невежественные неверующие не могут с этим ничего поделать, они пугаются явной силы, излучаемой богом.

Это не случайно, что силы обычно появляются в виде аватар; истинная, необузданная слава силы может обратить смертного в пепел (или, по крайней мере, сделать его безумцем). Таким образом, если некой пустышке блеснул шанс встретиться с силой, то, скорее всего, он будет просто-напросто разговаривать с аватаром, а не с самой его сущностью. Правда в том, что большинство сил не хочет подвергать простой народ чрезвычайно разрушительной опасности знать, что это значит на самом деле – быть богом.

Естественно, некоторые силы упиваются появлением перед несчастными смертными и превращением их в пепел, но они – исключение, и большинство рубак знают, что их лучше не встречать. И пока лорды Бездны и другие злые почти-силы жаждут знаний, как это делать, они все еще могут набрать достаточно силы, чтобы своими руками убить незваного гостя.

♦Как Избежать Книги Мертвых♦

Любому пустышке, помешанному на исследованиях божественных королевств, лучше прочитать это. Посетитель, который придерживается нескольких простых правил,

должен остаться целым и невредимым. Глупец, который так не считает, заканчивает в забвении.

Во-первых, любой путешественник, который входит в королевство, должен быть хорошо осведомлен о портфеле местного бога. Не разбрасывайтесь огненными шарами в королевстве снега и льда. Не убивайте животных в королевстве бога природы. И *не* пытайтесь считать нарушение простым проступком. Множество людей может сказать, что когда они пересекали границу королевства, они не находили действительно веских оправданий обвинению в неосведомленности (когда сомневаешься, лучше вычислить, какие королевства находятся поблизости – это должно дать человеку довольно хорошее представление, чью землю он посещает).

Во-вторых, любой безумец знает, что это плохая идея – заносить просителей королевства в книгу мертвых, даже если на это есть веские причины. Силы долго трудились над тем, чтобы построить основу для просителей, и они не будут любезничать с глупцами, которые сеют хаос среди их верующих. Более важно то, что смерть просителя до воссоединения с его силой означает, что бог получает меньше силы от союза. Почему божество должно позволить этому случиться?

Следующее правило может показаться очевидным, но это то же самое: не проповедуйте других богов. Это выглядит так, словно вы находитесь у друга в гостях и описываете, каким же хорошим хозяином *другого* дома является другой глупец. Но не только это чрезвычайно невежливо, но и то, что проповедник вероятнее всего разозлит местный народ. Они не хотят слышать о другой силе – или их бог не хочет этого, это обычно одно и тоже. Если просители хоть на одну йоту заинтересовались бы в другом божестве, то они бы следовали за ним в своих смертных жизнях.

В-четвертых, многие люди, кажется, забывают, что большинство религий на Прайме имеют ритуалы и запрещенные действия. Эти обряды приобретают еще большую значимость в королевстве силы в вопросах, ставших регулярной частью повседневной жизни. Это путь для просителей продемонстрировать свою преданность, а для местных это путь сфокусировать свои мысли. Чтобы избежать проблем, посетитель действительно должен это усвоить. В некоторых королевствах, местные не предают особого значения, если странник не следует ритуалам (хотя и могут одарить его холодным взором). В других королевствах, верные подходят к этому более серьезно, и ожидают, что другие будут делать то же самое. Наказание для тех, кто не следует ритуалам, может простираться от простого изгнания до мучительных пыток. Безопаснее всего не испытывать верность просителей.

И, наконец, человек, осмелившийся войти в королевство, должен выучить, куда ему следует идти, а куда не следует. Не все святые места открыты для публики. Недоумки, которые идут туда, где их не ждут, наиболее вероятно встретят свой конец, чем рубака, который немножко более осторожен. И те, кто не могут сказать, когда нужно повернуться спиной, заслуживают того, чего они добиваются.

Древние Пантеоны

Некоторые люди говорят, что Вавилонские и Шумерские силы являются одним и тем же, если не считать незначительным различий - подобных их именам (и еще пары особенностей). Это действительно могло быть так в те дни, когда единый пантеон сил вышел из моря, даруя жизнь земле, и душу небу. Боги определяли направление дренажных канав и рек, и делали все, для того, чтобы вода находилась в стенах огромных каналов. Дар ирригации сделал их последователей могучей силой в этом мире, гарантировав то, что их верующим не придется жить одной охотой, собирательством и грабежами.

Но по мере изменения их последователей изменялись и сами боги, и однажды они разделились на два пантеона. Люди и их боги постепенно разделялись со всеми их зиккуратами и храмами, белым мрамором и черным кирпичом, пока все они не обрели свой собственный характер и свою собственную веру.

Изменило ли их? Лучше поверить в это. Там, где некогда был один пантеон, теперь возникло два: Шумерский и Вавилонский. Братство Порядка говорит, что это единственный известный случай в мультивселенной, когда силы разделились на два абсолютно различных пантеона. Естественно, что подобное событие повлекло за собой значительные последствия. Теперь два пантеона отчаянно ненавидят друг друга, сражаются за свои земли и стремятся контролировать все зарождающиеся цивилизации Прайма.

♦Шумерский пантеон♦

Шумерские силы возникли первыми, принеся свет и жизнь культурам речных долин. Они продемонстрировали смертным, как использовать это богатство в свою пользу, что сделало этих бедолаг вечными должниками своих божеств. После этого боги занялись собственным возвышением. Они не принимали участия в ежедневной жизни своих последователей, а удовлетворялись управлением и направлением своих людей. Обладая великим богом Энлилем, который возглавлял этот пантеон, Шумерские силы окончательно убедились в своей мощи и расслабились.

Примитивные? Возможно, но это не делает их менее могучими.

-Торамон, священник Шумерских Сил

В это время, поклоняющиеся им смертные обитали в шумерских городах-государствах, представляющих собой отдельные поселения, в каждом из которых богам возносили особые молитвы, приносили особые жертвы и изображали особым образом. К сожалению, такое раздельное поклонение сильно повлияло на способности сил. Боги просто не смогли установить основные правила поклонения для своих людей, и это привело к сильному расколу внутри пантеона.

Великая Гора Востока

Три Шумерских силы - Энлиль, Ки и Нинхурсаг - живут на Великой Горе Востока, самом величественном утесе Элизиума, и Нанна-Син так же отдыхает здесь от своих странствий. На много сотен миль от горы земля является абсолютно плоской. Ленивые реки катят свои воды через эти земли, постоянно извиваясь во все стороны для того, чтобы обеспечить водой все поля. На равнине разбросано множество городов, и в центре каждого поселения расположен храм, посвященный силам данного пантеона. Там шумерские жрецы приносят в жертву лучшие яства, которые может предложить Гора.

Единственными людьми, которым разрешается забираться на саму Гору, являются просители и те странники, которые обладают законным разрешением самих сил (которое они обычно дают только представителям - боги не общаются со смертными). Но только боги могут определить, что значит "законное разрешение", и если глупец не отвечает весьма строгим требованиям, то они сводят его с ума - как минимум до тех пор, пока он не покинет Гору. При этом спускаться ему придется своими силами.

Как и восхождение на Гору, спуск способен стать суровым испытанием для каждого странника, который захочет преодолеть его. Когда проситель готов слиться со своей силой, он должен подняться на самый высокий пик - и эта задача гораздо труднее, чем

может показаться сначала. Даже самым умелым скалолазам придется на Горе несладко, тогда как просители уж точно не являются таковыми. Их может спасти только вера, и странник, который обзаведется достаточным её количеством, сможет попасть туда, куда он стремится.

Проситель, который падает с высоты, умирает, но на следующий день он перерождается все с той же задачей. Он помнит, что уже один раз провалил её, и это знание наполняет его еще большим желанием достичь цели, что проявляется в следующий раз, когда он пытается слиться со своими богами. Если с Горы падает не-проситель, то этот глупец уже наверняка оказывается в книге мертвых. Боги не берут на себя ответственность за тех, кто не может отвечать за свою собственную жизнь.

Шумерские силы

Хоть Шумерский пантеон и является одним из самых маленьких пантеонов на планах, кажется, будто он так же является одним из самых могучих. В конце концов, из шести его членов - четверо являются великими силами, и, кажется, будто оставшихся два младших бога вот-вот достигнут положения средних божеств. С другой стороны, некоторые мудрецы считают, что этот пантеон вскоре ожидает такая же горькая судьба, как и все во вселенной.

К примеру, Энки, великий бог рек и океанов, недавно умер. Теперь его тело плавает по Астралу, постепенно разлагаясь духовно. Но на самом деле, в этой смерти нет ничего тайного. Энки был могучим противником танар'ри, и потому две злые Вавилонские силы предательски умертвили его. Нергал (бог подземного мира) заманил Энки в то место Нижних Планов, где якобы бушевали танар'ри. После этого он сковал его, тогда как Аншар (бог тьмы) вонзил свой меч в сердце бога рек. Отец Энки, Энлиль, желает отомстить за сына, но ему пока не представилось такой возможности.

Большая часть Вавилонских сил слишком верна закону и порядку для того, чтобы хладнокровно убивать своих врагов. И там, где они являются упорядоченными, Шумерские боги сосредотачиваются на капризах природы и том, как странник противостоит им. Они заинтересованы в укреплении культуры и всем остальном, что следует за этим. К сожалению, за этим последовали неприятные Вавилонские боги.

Шумерские силы		
Энлиль	Великая	Воздух, война
Инанна	Великая	Война, любовь
Ки	Великая	Природа
Нанна-Син	Младшая	Луна
Нинхурсаг	Младшая	Земля
Уту	Великая	Солнце

Энлиль

Великая Сила, «Правитель Небес»

СВ: Воздух, война.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Киркомотыга.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Великая Гора Востока.
Известные Представители: Лугалзаггисти Эречский (Рх/♂ человек/F16/Нейтрально-Добрый)

Энлиль был первым из Шумерских Богов, сыном Намму, моря. Будучи живым барьером между небом и землей, Энлиль, по слухам, таится в каждом дыхании, вырывающемся из груди смертного. Он является правителем пантеона, и хотя он не может сделать чего-то, что повлияет на пантеон без разрешения оставшихся богов, он все еще преследует собственные цели. Ходят слухи о том, что его представители сейчас ищут воинов, которые смогли бы разобраться с представителями Вавилонского пантеона. Это опасная работа, но награда Энлиля настолько велика, что немногие способны отказаться от неё.

Будучи силой войны, Энлиль так же активно интересуется всем, что происходит на Прайме. Говорят, что любое сражение, в котором принимает участие хотя бы один из его последователей, имеет для него огромную важность.

Инанна

Великая Сила, «Хранительница Пламени»

СВ: Война, любовь.
МЗ: Законно-Злая.
ВЕР: Воины, влюбленные.
Символ: Посох пастуха.
Домашний п/с/к: Баатор/Флегетос/Ревнивое Сердце.
Известные Представители: Нинглат-пайлисер (Рх/♀ человек/F17/Законно-Злая)

Для непостоянной Инанны единственным, что имеет какой-то смысл, является любовь и война. Хоть она и следует законам, которые устанавливает сама, Инанна не ожидает этого же от своих любовников или воинов. Будучи некогда женой Энлиля, Инанна теперь отстранилась от него и едва терпит его власть над собой. Тем не менее, будучи божеством войны, она знает, что Шумерские силы должны выступать единым целым для того, чтобы защититься от Вавилонских богов и потому она откладывает свою месть. В данный момент она стремится только заложить основу будущего отмщения.

Её королевством является огненный Флегестос; ходят слухи, что даже огни этого плана не могут сравниться с пламенем, которое вспыхивает в её сердце, когда она вступает в боевой или любовный поединок. Она воплощает страсть, которую испытывает странник в войне или любви, ласку тела или стали. Любой путешественник, который входит в её королевство, поддается тому или иному желанию, хотя его чувства изменяются с перемещением солнца. Это не холодная страсть, а скорее рациональная - каждый рубака знает, чего он хочет, и как получить это.

Хотя чувства, царящие в Ревнивом Сердце воистину пламенны, этого нельзя сказать о самой земле. Она может показаться такой, так как в воздухе танцует красноватое свечение. Но на самом деле королевство Инанны является огромным полем, покрытым багровой пылью, которую пересекают реки крови, питающие деревья с ароматными фруктами. Главный здешний город именуется Эриданом, местом, где влюбленные этого королевства сражаются с воинами. Конечно же, в конце дня желания обращаются вспять: влюбленные прорубаются из города, тогда как воины рвутся в город любви.

Ки

Великая Сила, «Подруга Льва»

СВ: Природа.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Нейтральные.
Символ: Ирис.

Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Великая Гора Востока.
Известные Представители: Дуран-Ки (Рх/♀ человек/R15/Нейтрально-Добрая)

Ки является богиней природы и поддерживает близкие отношения с Шумерскими богами и другими силами земли, подобными Сильванусу, Пану и Миэликки. Таким образом, она обзавелась очень полезными для Шумерского пантеона союзниками. И после смерти Энки, Ки постепенно обретает власть над реками и водами, но сама её природа (так сказать), тяготеет к животным.

Ки является самым варварским божеством этого пантеона. Она предпочитает не связываться с цивилизацией смертных - во всяком случае, не за счет природы - но она действует вместе со своими товарищами ради поддержания мира. Кроме того, она с радостью принимает тех, кто отвергает оковы зданий и общества, и обучает их путям земли и растений.

НанНа-Син

Младшая Сила, «Свет Ночи»

СВ: Луна.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые.
Символ: Черный топор над луной.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/странствует.
Известные Представители: Ишме-Даган (Рх/♂ человек/Р12/Хаотично-Добрый)

Нанна-Син является одним из наименее важных богов этого пантеона, и он знает это. Энлиль не дает ему слишком сильно сближаться со смертными, и потому он курсирует по Реке Океанус на своей барже в форме полумесяца для того, чтобы избежать поручений со стороны своих великих товарищей. На самом деле, Нанна-Син обожает шпионить за Вавилонскими силами (особенно за Иштар, которая так же обитает на Элизиуме). Если Энлиль узнает об этом, то он обязательно запретит Нанна-Сину этим заниматься, но, учитывая кровавую месть, которая разделяет два этих пантеона, Свет Ночи считает, что его действия вполне оправданы.

Нинхурсаг

Младшая Сила, «Леди Гор»

СВ: Земля.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Нейтральные.
Символ: Бело-синий бриллиант.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Великая Гора Востока.
Известные Представители: Хаммараг (Рх/♀ человек/R15/Нейтральная)

Бывшая жена Энки, Нинхурсаг по слухам на протяжении последних лет пребывает в трауре. Великая Гора в это время стала еще более печальной, так как земля, из которой она состоит, начала осыпаться и трескаться. Другие силы делают все для того, чтобы смягчить горе Нинхурсаг, но ничего не помогает. Говорят, будто ей становится лучше в присутствии Несири из Церильского пантеона (смотрите главу о пантеонах одиночных сфер) и две этих богини продолжают общаться и по сей день.

Уту

Великая Сила, «Неуравновешенный»

СВ: Солнце.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые.
Символ: Солнечный диск.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Поглощающее Свечение.
Известные Представители: Саргон Аккадский (Рх/♂ человек/F13/Хаотично-Добрый)

Королевство Уту является тайной для смертных - тот, кто входил в него, никогда больше не возвращался. Считается, что бог сливается с каждым бедолагой, который забредает в его владения (если, конечно же, эти путешественники не являются силами или представителями), что может объяснять его замкнутость и одиночество. Это бог сражается за свой собственный разум.

Когда Уту назвал своим домом Механус, он был несколько более уравновешенным, чем сейчас. Но это было еще при жизни Энки; бог вод пристально следил за хаотичным Уту. Как только Энки пал, Уту больше ничего не связывало с планом шестеренок, и он сбежал в более хаотичное место.

♦Вавилонский пантеон♦

Как ни странно, но Вавилонский пантеон - больше озабоченный законом, чем природой - возник благодаря вере в Шумерских богов. Создается впечатление, будто какая-то часть первобытного Шумерского разума желала принести порядок своему народу и этот разум разделился надвое, высвободив энергии, которые прежде спали, и породив силы, которые могли удовлетворить потребность в законе.

Именно в этом и состоит главная сила Вавилонского пантеона: Его членам удалось принести порядок своим последователям. Требуя строго подчинения установленным правилам и сурово наказывая тех, кто задумал предательство или отказался следовать законам, новые боги преуспели в восстании против своих прародителей. Они создали кодекс законов, в соответствии с которым должны были жить города Вавилонской Империи, установив закон на обширных землях, принадлежащих царю. Как только Вавилонские силы обезопасили себя от возможной мести со стороны своих Шумерских предков, они попытались узурпировать (и, в некоторых случаях, потерпели неудачу), власть старого пантеона. Если законно-добрые Вавилонские боги и возражали против этого, то они никак это не продемонстрировали.

В большинстве случаев Вавилонские боги потерпели неудачу (возможно, порядочно-добрые боги тайно препятствовали замыслам своих собратьев). Тем не менее, два злобных Вавилонских божества ухитрились убить Шумерского бога Энки, тело которого теперь лежит в Астрале. Мудрецы отмечают, что Ану и его товарищи очень напоминают Олимпийцев в стремлении сбросить с трона своих предшественников и, скорее всего, не успокоятся до тех пор, пока не добьются этого.

Вавилонские Силы

В землях безжалостного солнца, раскаленной земли и прохладных гор и лесов, в местах борьбы и зарождения знаний, властвуют Вавилонские силы. Это воистину древние боги, забытые большинством обитателей вселенной, которые, тем не менее, обладают определенным влиянием на молодые культуры основных материальных миров. Вавилонский пантеон является наиболее популярным среди людей, которые принадлежат к развивающимся культурам и обитают в плодородных речных долинах.

Эти силы сурово относятся к своим жрецам и последователям, требуя безоговорочного подчинения под угрозой наказания. Но со временем они утратили

приверженность смертных. Конечно же, это отчасти могло объясняться их суровостью, но сомнительно, что Вавилонские боги смогут вернуть своих последователей в том случае, если изменят свое поведение.

Вавилонские силы		
Аншар	Младшая	Тьма, ночь
Ану	Великая	Небо
Друага	Младшая	Призыв баатезу
Гирру	Младшая	Огонь
Иштар	Великая	Любовь, война
Мардук	Великая	Города, погода
Нергал	Младшая	Преисподняя, смерть
Рамман	Младшая	Штормы, гром

Ану

Великая Сила, «Отец Вавилонян»

СВ: Небо.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Золотое солнце, частично закрытое серым облаком.
Домашний п/к: Механус/Путь Ану.
Известные Представители: Хиррун Строгий (Рх/♂ человек/F16/Братство Порядка/Законно-Нейтральный); Темнар Неумирающий (Рх/♂ человек/P17/Братство Порядка/Законно-Нейтральный)

Ходят слухи, что Ану создал небеса и землю, и что именно ему подчиняются все остальные представители данного пантеона. Некоторые странники говорят, что именно из-за него пантеон отдалился от смертных - и некоторые из младших богов с радостью сбросили бы Ану с его места, стремясь увеличить свою силу.

Все дело в том, что Ану справедлив, но его справедливость является мрачной и суровой, в результате чего даже малейшие преступления влекут за собой жестокое наказание. Тот, кто служит ему, всеми силами должен избегать нарушения закона, и только это может удовлетворить великого бога.

Королевство Ану представляет собой огромную шестерню, заполненную аккуратными линиями глиняных строений, а сам он живет в огромном дворце с множеством окон. Смуглые просители носят одинаковые лазурные кильты и не демонстрируют никаких признаков пола. Все они обладают одними и теми же воспоминаниями и знаниями, и, возможно, находятся ближе к модронам, чем кто-либо другой из обитателей мультивселенной.

Аншар

Младшая Сила, «Ночь»

СВ: Тьма, ночь.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Хаотично-Злые, Нейтрально-Злые.
Символ: Черная сфера.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Пандесмос/Город Вечной Тьмы.
Известные Представители: Нет

В месте, где воющие ветра Пандемониума затихают до едва слышного шепота, возвышается черная кирпичная стена из глиняных кирпичей, которая закрывает вход в темное королевство Аншара. Независимо от того, насколько яркий свет зажигает странник в этом месте, он никогда не светит больше, чем на пять футов в любом направлении от стены, и потому она кажется бесконечной - и, возможно, так оно и есть. Только глупец, который является другом ночи, способен найти дверь в этой стене, которая откроет ему путь в Город Вечной Тьмы. Там нельзя зажигать свет, и тот, кто все же осмеливается на это, сразу же привлекает внимание аватары Аншара.

Самого бога по слухам довольно легко разозлить, и он подвержен припадкам очень и очень мрачного настроения. Говорят, что когда-то он обладал гораздо большим количеством силы, чем сейчас, но он передал её (или был вынужден сделать это) Ану. Церильская богиня Элоэле (смотрите главу о пантеонах хрустальных сфер) разделяет Город Вечной Тьмы с Аншаром; некоторые говорят, что она делает это для того, чтобы поддержать ослабевшего бога, когда как другие считают, что она просто стремится отнять у Аншара его королевство, когда его сила окончательно сойдет на нет.

Очевидно одно: тот, кто оказывается возле Города, должен вести себя как можно более осторожно. Неизвестно, что способен выкинуть Аншар, но очень сомнительно, что он испытает сострадание к тем бедолагам, которые заблудились в сводящих с ума туннелях Пандемониума.

Друага

Младшая Сила, «Правитель Демонического Мира»

СВ: Вызов баатезу.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Рубиновая булава.
Домашний п/с/к: Баатор/Дит/Пристанище Падших.
Известные Представители: Килрак (Рх/♂ демон ям/HD 16/Законно-Злой); Адма (Рх/♀ тифлинг/Т14/Убийцы Милосердия/Законно-Злая)

Друага известен, как правитель демонических земель, и это действительно так - во всяком случае, для Вавилонского пантеона. Тем не менее, в величайшем замысле вселенной он является всего лишь еще одним божеством, поселившимся на Бааторе. Владыки Девяти не обращают внимания на его самодовольный титул и даже позволяют ему принуждать к служению баатезу. Но они не разрешают ему мешать упорядоченному существованию плана.

Всякий раз, когда последователь Вавилонского пантеона призывает баатезу, Друага определяет, какой именно демон отправится на Прайм. Более того, когда последователь вавилонских богов впервые оказывается на Бааторе, он проходит через отвратительный дворец Друаги, место колонн и дымящегося тумана, со сводчатыми потолками, которые едва можно увидеть снизу. Этот дворец простирается на все королевство Друаги; ни один его уголок не лишен прикосновения его теней и призрачных дуновений.

Гирру

Младшая Сила, «Владыка Пламени»

СВ: Огонь.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые, Нейтрально-Добрые.
Символ: Топор, окутанный пламенем.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Неугасимое Пламя.
Известные Представители: Эрлон (Рх/♂ человек/F11/Гармониум/Законно-Добрый)

Неугасимое Пламя, королевство Гирру на Горе Селестии, является местом, которое целиком состоит из огня. Но только те глупцы, мысли которых нечисты, или те существа, которые от природы предрасположены к злу, должны опасаться этого пламени. Другие могут спокойно находиться здесь, поедая пылающие фрукты с огненных деревьев и прогуливаясь между постоянно изменяющимися (но всегда делающими это в определенном порядке) статуями Гилурры, главного города этого королевства.

Гирру, огненнобородый бог, презирает зло и не потерпит его присутствия в своем королевстве. Он является истинным крестоносцем, который посылает священников и архонов на задания, состоящие в уничтожении источников зла. Конечно же, он понимает, что зло необходимо для сохранения вселенского равновесия, но он все равно продолжает сражаться со злом - и будет делать это до последнего вздоха.

Иштар

Великая Сила, «Дева»

СВ: Любовь, война.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Женская рука, сжимающая синий хрустальный жезл.
Домашний п/с/к: Элизиум/Амория/Город Звезды.
Известные Представители: Мардулло Поэт (Рх/♂ человек/Ill14/Нейтрально-Добрый)

Город Звезды Иштар является местом, где всем управляют сильные страсти. Место красоты и здоровья, Город Звезды просто переполнен радостью и любовью своих жителей и богини. Королевство белого мрамора и узких улочек, фантастических колоннад и изощренных желаний, город занимает всю территорию Иштар. Говорят, что это одно из самых красивых мест в мультивселенной.

Сама сила, рожденная Шумерской богиней Инанной, всегда выглядит, как прекрасная женщина, и всякий раз, когда она путешествует по своему королевству, ковер цветов и травы возникает по её следам. Несмотря на то, что Иштар является богиней войны, она восхваляет жизнь одним своим существованием и оправдывает войну только тогда, когда она служит делу жизни.

Мардук

Великая Сила, «Несущий Правосудие»

СВ: Города, ветер, гром, дожди, бури.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Законно-Нейтральные.
Символ: Серебряная сеть.
Домашний п/с/к: Аркадия/Абеллио/Мардук.
Известные Представители: Теллик Неумолимый (Рх/♂ человек/F14/Гармониум/Законно-Нейтральный); Антар (Рх/♂ полуэльф/M13/Законно-Нейтральный)

Королевство Мардука представляет собой засушливую землю солнца и неба, в самом центре которой возвышается огромный город из мрамора и глины - так же именуемый Мардуком. Реки Луар и Кат текут через это королевство и город, в результате чего в этом городе царит прохлада даже в самые жаркие дни. За чужаками здесь внимательно следят, но пока они не нарушают закон - их не трогают.

Мардук является силой, сосредоточенной на справедливости, законе и слежении за действиями своего противника: Тиамат, королевы злых драконов. Мардук обычно выглядит, как четырехглазый, четырехрукий знаток с красной кожей, который во время разговора выпускает изо рта огонь. Но он не слишком часто гуляет по своему королевству. На самом деле, он обычно передает правление своей землей в руки смертным, просто для того, чтобы понаблюдать за тем, как хорошо они усвоили его уроки.

Нергал

Младшая Сила, «Владыка Подземного Мира»

СВ: Преисподняя, смерть.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые Злые.
Символ: Темный человек, сжимающий черный щит.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Ойнос/Нергалтос.
Известные Представители: Аллал Мертвый (Рх/♂ тифлинг/М14/Нейтрально-Злой)

Королевство Нергала является темным, серым городом черного базальта, причем в каждом уголке его мрачной земли клубится туман. Круглый город состоит из семи куполов и его улицы заполнены тенями мертвых (которые выполняют поручения, известные только им и их божеству). Тени никогда не открывают рта, и потому любой глупец, который желает узнать местные новости, должен будет обратиться к одному из живых бедолаг - в основном злых воинов - которые были призваны напрямую служить Нергалу.

Сам бог сидит на своем базальтовом троне, плетя заговоры, призванные распространить его доктрину и влияние еще дальше. Он не питает какой-либо вражды к другим богам, за исключением тех случаев, когда их интересы сталкиваются с его собственными. Конечно же, Нергал хладнокровно помог убить шумерского бога Энки, и потому его определение «столкновения интересов» может быть более свободным, чем у других богов.

Рамман

Младшая Сила, «Принц Облаков»

СВ: Бури, гром.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые Нейтральные; тот, кто желает дождя.
Символ: Молния, проходящая через облако.
Домашний п/к: Внешние Земли/Штормовое Облако.
Известные Представители: Нет

Королевство Раммана представляет облачный замок, воздушный дворец, где странник может сотворить все, что угодно из окружающего пара (хотя предметы испаряются, когда покидают королевство). Оно скитается по Внешним Землям, принося дожди и бури в те земли, которые в них нуждаются. Некоторые говорят, что сам план управляет движением этого королевства, тогда как другие считают, что Рамман помогает контролировать нужды Земли. Какой бы ни была истина, эта сила всегда направляет свое королевство туда, где оно необходимо сильнее всего.

Кельтский пантеон

Говорят, что в каждом сердце есть уголок, в котором живет зверь, место, которое отзывается на крики гусей ночью, на шепот ветра в соснах, на неожиданный клубок омелы на дубе - именно там и живут кельтские силы.

Они вышли из ручьев и быстрых рек, их сила растет благодаря силе дуба, красоте леса и безбрежности пустоши. Когда первый обитатель леса назвал по имени лицо, появившееся перед ним на стволе дерева или голос, звенящий в водах ручья, эти силы пришли в мир живых. Скрывающиеся в самых густых лесах и ревущих морях Островов Запада, изучающие магию этого праймового рая, и сопровождаемые повсюду магическими существами, Туатха Де Дананн (как иногда называют этот пантеон) в конце концов обрели силу и доказали свою божественность тем, кто признал их.

Хотя во время прихода к власти они сталкивались с определенными проблемами, эти боги вскоре победили всех своих противников и вышли за пределы Прайма, поселившись на Внешних Планах, где они обитают и по сей день.

♦Пантеон♦

Кельтские боги обладают репутацией темного и загадочного пантеона, но это нечто большее, чем обычный набор сил, которые любят красоту, жизнь и знания. Они почитают силу, ум, добросердечность и песню - кажется, что это очень просто, но при этом они невообразимо богаты, ибо Кельтские силы способны оценить все радости творения. Иногда они представляют собой ничто иное, как основные элементальные силы, представляющие таланты, которыми они владеют, тогда, как иногда они становятся истинными воплощениями человечности. Именно благодаря этой комбинации они и получают свою силу.

Тир-на-Ог...
Где серебряный туман заполняет твои
глаза, и делает все воистину магическим.

-Бард Эрин Гвинед

Эти боги борются за совершенство и превосходство, но при этом они гораздо боле беззаботны, чем представители большинства пантеонов, и этим качеством отличаются все их последователи (хотя кто знает, возможно, именно верующие наделили им своих богов). Кельтские силы никогда не требуют абсолютной верности от своих верующих, и, как ни парадоксально, чаще всего получают от них именно её. Конечно же, жрецы пантеона поддерживают идеалы своих богов, и потому берут на себя значительную ответственность, но сами силы даруют им свободу. Это свобода ветров, охоты, серебра и копий, или темных ночей, в которых пылают испускающие тепло костры.

Большая часть пантеона обитает в королевстве Тир-на-Ог (так же именуемом Страной Юности) на Внешних Землях, хотя некоторые поселились и в других местах. К примеру, Беленус и Бригантия правят Островами Блаженных на Элизиуме, Мат Матонви управляет Корригрэйвом на Геенне, а Аравн следит за душами мертвых на своих островах, расположенных на Серой Пустоши. (Смотрите карту на страницах 72-73, которая демонстрирует Тир-на-Ог и другие Кельтские королевства).

Пантеон включает многих младших божеств, некоторые их которых едва дотягивают до статуса полубога. Это Эпона, богиня лошадей; Оэгнус, бог любви; Арианрод, мать Луга; и Росмерта, богиня материального имущества (и, иногда, спутница Луга). Кельтские

силы многочисленны и отзывчивы, и они готовы принять практически любого бога в свой пантеон, если он разделяет схожие идеалы. На самом деле, именно эта толерантность и позволяет данному пантеону процветать. Будучи одним из наиболее почитаемых и известных пантеонов Внешних Планов, эти боги пользуются большой популярностью и на Прайме. Кельты принимают богов из местных праймовых пантеонов - или сами присоединяются к этим пантеонам - и гарантируют таким образом свое выживание и усиление. Они даже соглашаются занимать сферы, подобные их собственным портфелям, и получают тем самым еще большую мощь.

♦Последователи♦

Несмотря на распространенное мнение, последователи Кельтского пантеона не являются раскрашенными в синий цвет дикарями, которые обожают приносить человеческие жертвы. На самом деле, большая их часть является нежными и цивилизованными людьми, которые всегда готовы принять в своем доме незнакомца и сделать все, чтобы он чувствовал себя среди друзей. Ходят слухи о том, что в сражении Кельты являются ужасающими и завывающими противниками (просто спросите об этом любого демона, который пытался поджечь кельтскую деревушку), но на самом деле они просто стараются казаться такими для того, чтобы подорвать боевой дух своих врагов. Доброе слово и верную руку Кельты ценят больше, чем кто-либо другой во вселенной.

Множество последователей этого пантеона так же являются весьма практичными. Их боги не только добры и милосердны (большой плюс для многих жрецов), но они так же обитают на Внешних Землях, которые "соприкасаются" с каждым Внешним Планов. Это значит, что жрецы Кельтских сил не будут терять заклинательные уровни, путешествуя по Великому Кольцу. И это действительно очень большое преимущество для тех, кто поклоняется этому пантеону.

Но не думайте, что это было сделано специально - Кельтские боги не пытаются обмануть вселенскую систему. Они действительно являются полностью нейтральным пантеоном, и потому просто обязаны пребывать на Внешних Землях. Конечно же, их местонахождение делает их особенно привлекательными для планаров, что обеспечивает им большой наплыв верующих, и, в свою очередь, делает их сильнее, в результате чего они получают еще больше последователей...

Подобная ситуация может довольно негативно воздействовать на любое существо, даже если оно является богом. Но Кельтские боги делают все, чтобы остаться нейтральными в планарных делах (не считая нескольких исключений, описанных ниже), и потому кажется, будто другие боги не завидуют их силе. Во всяком случае, в открытую.

♦Тир-на-Ог♦

Королевство Тир-на-Ог является одним из самых больших королевств Внешних Планов, и оно славится своей красотой и спокойствием. Страна Юности стала домом для большей части Кельтского пантеона, хотя каждая сила обладает отдельным королевством, расположенным в её границах. И хотя каждое королевство обладает своими особенностями, есть несколько вещей, которые являются одинаковыми для всего Тир-на-Ога.

К примеру, в этой земле нет городов, а только поселения - Гвиллах, Доналл, Замерший, Весткот, Маклеод и множество других. В самых больших поселениях обитает не более 3,000 жителей, половина из которых может быть лишенными своей родины планарами и праймами, которые стараются избежать хаоса и суеты планарной жизни. Более того, большая часть просителей Страны Юности обитает в лесах и холмах, желая просто существовать в гармонии с природой. Они могут свободно переходить из одного королевства Тир-на-Ога в другое, чем они регулярно и пользуются.

Все дело в том, что Тир-на-Ог воистину является прекрасным местом для путешествий. Он покрыт лесами и пышными лугами, а посреди дубовых рощ перед странниками внезапно предстают холмы и каменные пирамиды. Менгиры, дольмены, обелиски и круги стоячих камней величественно вздымаются среди полей; говорят, что во многих подобных строениях скрывается древняя магия. Повсюду, куда ни упадет взгляд путешественника, царит зелень, и создается впечатление, будто все окружающие его существа излучают здоровье и жизнь. Хотя не все части этого королевства можно назвать целительными, оно, как минимум, восстанавливает душевные силы и исцеляет дух путешественника.

Что же насчет самих просителей, то они являются добрыми, светлокожими и темноволосыми. Хотя они всегда готовы улыбнуться или протянуть руку помощи, большая их часть проводит свои дни в одиночестве. По ночам они собираются в дубовых рощах, где слушают речи друидов или песни бардов. Они занимаются сельским хозяйством, охотой, кузнечным делом и ткачеством - и при всем этом они с огромным уважением относятся к гармоничной природе, которая окружает их.

Тем не менее, есть еще кое-что, о чем следует помнить странникам: Кельты посвятили себя равновесию, но это скорее равновесие свободы выбора, чем полное отступление от жизни. Если силы (или просители) увидят, что какой-то глупец решил не должным образом воспользоваться свободой их королевства, то они покончат с ним быстро, и не задумываясь. Боги даже могут послать Дикую Охоту, стаю теневых мастиффов, возглавляемых всадником в рогатом шлеме. По ночам зеленые огни, вырывающиеся из глаз и ртов псов, пылают в темноте, подобно мириадам огненных мух.

Если бы у королевств были цвета, то Тир-на-Ог бы сиял ослепительным цветом лесной зелени, отливал чернотой древесных стволов, скрытых туманом, и блестел бы серебром только что выкованного оружия.

Силы

Хотя многие из описанных ниже сил принадлежат к Туатха Де Дананн (Детям Дану), многие из них не являются таковыми. Легенды рассказывают о том, что древняя богиня, Дану, увела оставшуюся часть пантеона на Острова Запада, но доказательства её существования давно уже исчезли с планов. Возможно, как говорят Верящие в Первоисточник, она перешла на новый уровень бытия, превышающий уровень обычных сил.

Дагдха

Великая Сила, «Король Дюжин»

СВ: Погода, урожай.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Кельтский Щит.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Маг Мелл).

Так же известный, как Эохайд Оллатаир, Дагдха возглавляет Кельтский пантеон, всеми силами улучшая и укрепляя его положение. Несмотря на свое мировоззрение, он во многом стал причиной той знаменитой нейтральности, которой отличается его пантеон, так как Дагдха всегда старался сохранять мир между своими товарищами и оставшейся частью мультивселенной.

Будучи одним из детей богини Дану, Дагдха существовал гораздо дольше, чем большая часть богов, и очевидно, что ему гораздо лучше знать, в каком направлении следует развиваться пантеону, чем кому-либо другому. Даже его имя выделяет его из

всего божественного собрания - большая часть людей именует его "*Дагдха*", в знак уважения к нему.

Бедолаги, которые именуют его просто Дагдхой, обычно являются теми, кто не может представить его в качестве главного божества пантеона. Все дело в том, что это божество очень любит шутить и паясничать, и некоторые люди считают, что подобный глупец достоин быть не более чем лудильщиком. Но большая часть рубак любит его; сложно не любить человека, который никого не боится и не перед кем не преклоняется.

Именно потому, лучшими друзьями Дагдхи стали боги-обманщики других пантеонов, подобные Эревану Илисере от эльфов, или Гарлу Сияющее Золото гномов. Следуя этому же принципу, его врагами являются те, у кого не хватает воображения или чувства юмора для того, чтобы понять его шутки, подобно Рамману Вавилонян или Зевсу Греков.

Королевство Дагдхи, Маг Мелл (Поля Счастья), является местом, где люди трудятся только тогда, когда желают этого, а все остальное время проводят за играми и забавами. Тем не менее, работа всегда заканчивается, хотя даже рубка леса продолжается здесь очень и очень долго. Здешние равнины покрыты лесами и полями, незаметно переходящими друг в друга. В центре Маг Мелла находится Роща Дагдхи, где часто появляется этот бог, и где расположен его двор. В Роще так же находится магический котел, из которого Дагдха может достать все, что только пожелает. Обычно котел действует только для него (или для тех странников, которым повезло заручиться его разрешением).

Главным представителем Дагдхи является знаток, который носит имя Бран (Рх/♂ полуэльф/R14/Хаотично-Добрый), еще один удачливый парень, который любит казаться самым настоящим болваном. Он настолько дружелюбен, что может показаться подобострастным, и очень хорошо играет роль готового бежать по одному слову хозяина щенка. На самом деле, Бран гораздо умнее, чем старается казаться - и опаснее для тех, кто решает обмануть старого полуэльфа.

Основным даром Дагдхи своему представителю стало то, что он может использовать его котел, не спрашивая при этом разрешения у своего покровителя. Он так же способен обнаружить любого чужака, который приходит в Маг Мелл, а так же определить его намерения, независимо оттого, как хорошо они сокрыты, если тот приближается к нему на расстояние 100 ярдов.

Аравн

Средняя Сила, «Темный»

СВ: Жизнь, смерть.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Череп воина.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Нифльхейм/Аннвн.

Аравн контролирует силы жизни и смерти в Кельтском пантеоне и, хотя сам он является одной из немногих злых сил этого собрания богов, он чувствует, что должен сохранять и поддерживать добро. “Без зла”, говорит он, “добро не сияло бы так ярко”.

На самом деле, Аравн не такой уж плохой бог - во всяком случае, для бога смерти. У него есть работа, и он всеми силами старается выполнять её достойно. Он награждает верных и трудолюбивых героев, и наказывает лжецов и глупцов, которые в стремлении к своей цели пользуются любыми методами. Его суд является суровым, но справедливым.

Его скалистое королевство, именуемое Аннвном или Десятью Островами Проклятых, располагается посреди обширного океана на втором слое Серой Пустоши. Бедолаги, которые приходят сюда, являются теми просителями, которым не нашлось

места на Островах Блаженных или Тир-на-Оге. Некоторые из них решили последовать сюда за своими любимыми, но большая их часть являются бездельниками, грабителями и рыцарями гроша.

Любимым представителем Аравна является Пвилл (Рх/♂ человек/F15/Нейтрально-Добрый), смертный король с Прайма, который меняется местами с богом каждые десять лет. Когда Пвилл правит Аннвном, он решает проблемы, которых Аравну запрещено касаться, включая Хафгана, архиврага владыки Аннвна, который по неизвестным причинам неподвластен богу смерти. Когда он становится правителем этого королевства, Пвилл обретает всю мощь Аравна. Это дружелюбный человек, в результате чего просители Аннвна каждые десять лет обретают небольшую передышку.

Но у Аравна есть и другие представители. Главным среди них является Придери (Рх/♂ человек/F7/Нейтральный), сын Пвилла. Он изучает основы правления на примере Аннвна и странствует по королевству, верша суд божества. Основным его талантом является скрытность - Придери может призвать тьму и окружить себя ею, подобно плащу, в результате чего никто не может увидеть его или прикоснуться к нему.

Беленус

Средняя Сила, «Солнце»

СВ: Солнце, свет, сердце.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Солнечный диск и стоячие камни.
Домашний п/с/к: Элизиум/Таласия/Острова Блаженных.

Бригантия

Средняя Сила, «Речная Дева»

СВ: Реки, домашний скот.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые нейтральные.
Символ: Мост.
Домашний п/с/к: Элизиум/Таласия/Острова Блаженных.

Интересы Беленуса и Бригантии заметно отличаются (он является Лордом Света, она следит за животными и водными путями), но они живут вместе за пределами исконных земель Кельтского пантеона. Две этих силы разделяют королевство, известное, как Острова Блаженных, место упокоения смертных героев, которые старались на протяжении всей своей жизни творить добро.

В этом королевстве почти всегда царит солнечный свет, и приходящая изредка ночь является короткой и прохладной. Легенды рассказывают о том, что ночь приходит только тогда, когда Беленус покидает королевство для того, чтобы поговорить с Дагдхой (хотя он может вернуться раньше, если просители или странники как-то его обидят). Эта земля стала пристанищем для множества рек, искрящаяся синева которых отражает безоблачное небо, а звон их эхом разлетается повсюду. И, несмотря на то, что в этом королевстве довольно много овец, коров и их хозяев, создает впечатление, будто странник один в этом королевстве - и все оно создано только для него. Центром королевства (и домом сил) является высокий холм, именуемый Встречающим Солнце.

Белтайн Огненная Бровь (Рх/♂ человек/D15/Нейтрально-Добрый) служит интересам Беленуса на островах Блаженных, оберегая леса и рощи от тех, кто желает осквернить их. Белтайн является суровым и грубым, и не боится при необходимости применять силу, но,

несмотря на это, в его груди бьется золотое сердце. Оно может говорить с любым зверем, как обычным, так и магическим, и ни один зверь Островов никогда не нападет на него.

Представительницей Бригантии является Алайна Ник Гвидион (Рх/♀ человек/Р15/Нейтрально-Добрая), очаровательная женщина, обладающей стальной волей и не боящейся никого и ничего. На островах к ней не может прикоснуться ни одно выкованное оружие, а её глаза очаровывают любого мужчину, который заглядывает в них. Тем не менее, она дружелюбна, если, конечно же, её не рассердить. Она обычно присматривает за стадами, хотя после завершения дневных трудов её можно встретить на Встречающем Солнце.

Кельтские силы		
Аравн	Средняя	Жизнь, смерть
Беленус	Средняя	Солнце, свет, сердце
Бригантия	Средняя	Реки, домашний скот
Дагдха	Великая	Погода, урожай
Диан Кехт	Средняя	Медицина, лечение
Дунатис	Младшая	Горы, пики
Гоибниу	Средняя	Кузнечное дело, лечение
Луг	Средняя	Искусства, ремесла, путешествия, лошади, война
Мананнан Мак Лир	Средняя	Океан, морские существа
Мат Матонви	Средняя	Магия
Морриган	Средняя	Битвы, война
Нуада	Великая	Война, воины
Огма	Средняя	Речь, письмо
Сильванус	Великая	Природа, леса, друиды

Диан Кехт

Средняя Сила, «Лекарь Богов»

СВ: Медицина, лечение.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Лист.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (странствует).

Диан Кехт является целителем, который в некотором отношении считается безумным. Он посвятил свою жизнь исцелению и теперь путешествует по Тир-на-Огу (и оставшимся Внешним Планам) для того, чтобы практиковать свое искусство. Он не может вступить в бой, не исцелив после этого своих врагов. Конечно же, глупцы, которые пытаются занести его в книгу мертвых, обнаруживают, что его вера в медицину не означает того, что Диан Кехт не может обрушить на их спины свой посох, чтобы защитить себя.

Еще один интересный факт относительно этого бога состоит в том, что он стремится стать лучшим целителем в мультивселенной, и это вызывает оживленные споры с другими силами, подобными Аполлону, Мишакаль с Кринна и Пелору с Оэрта. На самом деле, Диан Кехт из зависти убил своего сына, Миаха, боясь того, что он станет лучшим целителем, чем его отец. Тем не менее, Диан Кехт до сих пор стремится к совершенству, и часто оказывается в огромной опасности из-за того, что пытается спасти жизнь другим.

К сожалению Диан Кехт и Аравн не всегда соглашаются с тем, кого следует считать мертвым, а кого нет, и потому они враждуют уже много столетий. Диан Кехт не может вернуть последователей пантеона к жизни без разрешения Аравна, но он может оживить странника, который еще не закончил свое путешествие в королевство мертвых.

Из-за того, что он постоянно путешествует по Тир-на-Огу и другим землям, Диан Кехт не имеет своего собственного королевства. Он получает силу благодаря тому, что возвращает жизнь другим. Он так же не дарует своим представителям какие-либо особые силы или способности, в результате чего немногие соглашаются служить ему. Тем не менее, сын Диан Кехта, Киан (Рх/♂ человек/Р15/Законно-Добрый), всегда готов помочь своему отцу.

Дунатис

Младшая Сила, «Дальновидец»

СВ: Горы, пики.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Нейтральные.
Символ: Красная гора на фоне солнца.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Вершина).

Дунатис, один из младших богов пантеона, живет на огромной горе, расположенной на окраине Тир-на-Ога. Ходят слухи о том, что он, наверное, является наиболее человечным из всех Кельтских богов. В конце концов, у бога гор не так уж много чего можно попросить, и потому Дунатис любит распространять свое слово лично. Некоторые поговаривают, что именно он создал бесконечный Шпиль в самом центре Внешних Земель и ему поклоняются некоторые из живущих там рилмани. Дунатис кажется обычным рубакой, но аура божественной силы выдает его, как бы настойчиво он не пытался избежать этого.

Его королевство, известное, как Вершина, является исполинской горой, на которой встречаются практически все возможные ландшафты, начиная травянистой равниной и закачивая голыми скалами. Склоны горы покрыты деревьями, среди которых играют звери, которые даже не обращают внимания на людей.

Эссилт у'Марк'х (Рх/♀ полуэльф/R9/Нейтральная) является представителем, который в большинстве случаев занимается посетителями Вершины. Она просто не может упасть в этом королевстве, если не захочет этого, но даже тогда она не получит ни малейшего вреда от падения. Эссилт является черноволосой и зеленоглазой женщиной, но заостренное лицо заставляет её казаться дикой и недружелюбной. Она всеми силами старается опровергнуть это.

Гоибниу

Средняя Сила, «Кузнец Богов»

СВ: Кузнечное дело, лечение.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные.
Символ: Наковальня.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Великая Кузня).

Гоибниу является одним из лучших кузнецов во вселенной и занимается изготовлением оружия и доспехов, поспорить с качеством которых могут немногие мастера, тогда как превзойти его не способен никто. Он является одним из величайших

знатоков этого искусства, и говорят, что все предметы, который он выковал, никогда не ломались и не теряли его клеймо.

Хотя Гоибниу не желает ковать оружие кому-то меньшему, чем средний бог, он известен созданием амулетов, для своих вернейших смертных поклонников. Каждый амулет предназначен против одного отдельного заклинания, но он будет действовать снова и снова до тех пор, пока не разрушится от напряжения сдерживаемой магии. Конечно же, если жадный глупец попытается раздобыть более одного амулета, он обнаружит, что оба они неожиданно распадутся. Вход в королевство Гоибниу, Великую Кузню, находится у основания большого холма, и из него по Тир-на-Огу разливается красноватый свет. Грохот молотов этого королевства никогда не стихает, независимо от того, исходит ли этот шум от самого бога, или армии кузнецов, которые служат ему. Королевство уходит в глубины холма, который значительно больше, чем кажется снаружи, и содержит в себе жилы чистой руды, используемые кузнецами.

Гоибниу и Гефест (бог Греческого пантеона) обмениваются знаниями и умениями, стремясь усовершенствовать свое ремесло. Хотя они могли бы стать соперниками, любовь этих божеств к своей работе затмевает для них все остальное. Тем не менее, ходят слухи о том, что Японская сила Амацумара завидует навыкам Гоибниу, и эти двое постоянно стремятся превзойти друг друга.

Двумя представителями Гоибниу являются Лухта (Рх/♂ эльф/F20/Нейтрально-Добрый) и Крейдн (Рх/♂ дворф/F20/Нейтрально-Добрый), два знатока, которые в определенном отношении почти достигли статуса силы. Но они решили отдать свою энергию Гоибниу и теперь служат ему в качестве представителей. Они привыкли быть частью триады (реверанс в сторону Правила Трех), но пожертвовали свою силу для того, чтобы возвысить своего товарища. Они надеются, что, добившись власти для Гоибниу, они возвысятся вместе с ним.

Луг

Средняя Сила, «Длиннорукий»

СВ: Искусства, ремесла, путешествия, лошади, война.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Любые Нейтральные.
Символ: Восьмиконечная звезда.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (странствует).

Подобно своему брату, Диан Кехту, Луг постоянно странствует, пытаясь обнаружить новые знания и получить новые впечатления. Вот истинная причина этих странствий: Луг ищет превосходства, и пока он проявляет его во всем, что делает. Некоторые из его последователей заявляют, что когда он, наконец, обнаружит что-то, что не сможет повторить, он осядет на одном месте.

Тем не менее, не все его умения доступны другим богам. Он занимается искусством, коммерцией и торговлей достаточно часто, и всегда не прочь чуточку выпить или кого-то обмануть, в результате чего он уже доказал всему Тир-на-Огу, что мастерство рыцаря гроша ему по плечу. Но Луг желает знать еще больше, и потому он продолжает путешествовать. Он известен, как великий поклонник женщин, и ухитряется превращать в любовь даже отчаянную ненависть (хотя его иногда называют супругом Росмерты, безызвестной богини богатства).

На самом деле, Луг проводит в Тир-на-Оге не так уж много времени, так как он исходил его вдоль и поперек еще очень давно. Он возвращается сюда только тогда, когда желает пообщаться со своими товарищами по пантеону: в этих случаях он останавливается в доме той богини, которая соглашается приютить его на ночь.

Постоянным спутником Луга является рубака, известный, как Самхолданаш (Px/♂ человек/Wil13/Хаотично-Нейтральный), дикий маг, который, по слухам, объяснил Лугу какую-то часть хаоса магии. Конечно же, это, скорее всего, обычные безумные бредни: зачем богу учиться чему-то у смертного? В любом случае, Самхолданашу была дарована сила *сияющего лица*. Когда он желает этого, его лицо обретает такую ужасающую красоту, что ни один смертный не может лицезреть её, если, конечно же, не делает успешный спас-бросок против магии (с отрицательным модификатором -4). Любой бедняга, который проваливает спас-бросок, становится слепым до тех пор, пока Самхолданаш не уходит.

Когда-то у Луга был еще один хорошо известный представитель: двуполый рубака, которого звали Лед (Pl/Ø тифлинг/T10/Нейтральный). Но тифлинг была лишена своей силы за то, что провалил задание Луга. Луг не слишком любит распространяться о падении Льда, и его жрецы чаще всего переводят разговор на другую тему при одном упоминании имени тифлинга (более подробно судьба Льда описана в разделе "Известные Представители Планов" в главе о представителях).

Мананнан Мак Лир

Средняя Сила, «Владыка Мысов»

СВ: Океаны, обитатели моря.
МЗ: Законно-Нейтральный
ВЕР: Любые Нейтральные
Символ: Стилизованная рыба.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-фо-Туинн.

Будучи единственной силой Тир-фо-Туинна, Мананнан Мак Лир является богом, с которым следует считаться. Его подводное королевство заполнено просителями, жизнь которых напоминает существование обитателей суши - но, несмотря на это, она обладает как едва заметными, так и весьма значительными отличиями. К примеру, обитатели этого королевства пасут стаи рыб вместо овец или коров, но страннику так же следует знать, что они не слишком отзывчивы по отношению к попавшим в беду странникам. Тир-фо-Туинн расположен не так уж далеко от Тир-на-Ога, но на самом деле не является частью этого холмистого края. Просители Земли Юности не могут дышать водой королевства Мак Лира, и умирают здесь так же, как если бы они полностью покинули Кельтские владения.

На самом деле, никто не может дышать водами Тир-фо-Туинна без разрешения Мак Лира. Конечно же, он может даровать способность путешествовать по его королевству бедолаге, который очень хорошо его попросит, но он так же может отнять её, если посчитает себя чем-то обиженным. Он обладает абсолютной властью над заклинаниями и магическими предметами, которые позволяют дышать под водой, и в любой момент может прекратить их действие.

На самом деле, странникам лучше слушаться Мак Лира. Тир-фо-Туинн - это воистину прекрасное королевство. Усыпанное ракушками и сияющее аквамарином и бирюзой, оно открывает перед путешественником все новые и новые картины морского дна, поражающие своей красотой. Ходят слухи о том, что Мананнан Мак Лир содержит странных монстров в своих загадочных гротах, и те выступают в качестве его скакунов; некоторые так же говорят, что это его дети. Но независимо оттого, что скрывается в них, пещеры являются темными и мрачными, и тамошние течения сразу же начинают бросать странника на их каменные стены, если он не будет осторожен. Но никому так и не удалось найти там скакунов Мак Лира, и потому многие считают их порождениями обычных слухов и мифов - но мудрые знатоки понимают, что в каждом мифе есть частичка истины.

Несмотря на тот факт, что они являются двумя морскими богами из враждебных друг другу пантеонов, Мак Лир и Посейдон стремятся не к столь натянутым отношениям. Их все еще нельзя назвать близкими друзьями, но они уже согласились забыть о своих

противоречиях. Готовит ли кто-то из них предательство? Кто знает? Но глупцам, которые поклоняются Посейдону, лучше на всякий случай путешествовать по Тир-фо-Туинну с оглядкой.

У Мак Лира есть два основных представителя: Барин (Рх/♂ тифлинг/F5/Законно-Нейтральный) и Барр-Файнд (Рх/♂ полуорк/B11/Законно-Нейтральный). Барин является тифлингом, кожа которого покрыта пятнами, подобно чешуе полосатого данио, и его обязанности состоят в том, что он плавает по королевству и инструктирует посетителей, которые заблудились. Он обладает ограниченной силой отнимать дар Мак Лира, связанный с дыханием под водой, но применяет её только против тех, кто оскорбляет его, или мешает ему. Барр-Файнд является невообразимо уродливым полуорком с певучим голосом, который вызывает зависть у самого Огма - ходят слухи о том, что покровитель бардов хочет переманить этого представителя к себе. Одним прикосновением к струнам арфы, Барр-Файнд способен разбивать оружие, поднятое против него, и призывать к себе обитателей моря.

Мат Матонви

Средняя Сила, «Владыка Волшебства»

СВ: Магия.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые Нейтральные.
Символ: Посох
Домашний п/с/к: Геенна/Кхалас/Корригрэйв

Некоторые божества магии всегда готовы поделиться этим чудесным даром, раздавая его знатокам всех планов и надеясь, что они в свою очередь обучат ему других и сделают всех странников заклинателями. Но не Мат Матонви.

Он, подобно Диан Кехту, полностью поглощен своим даром. Но в отличие от бога медицины, Матонви использует свои способности только для себя и своей семьи, держа свои руки подальше от других обитателей вселенной. Но он интересуется всеми новыми разновидностями магии и его можно убедить поделиться некоторыми из его секретов в обмен на действительно новое заклинание.

Его королевство именуется Корригрэйвом. Оно находится на первой Горе Геенны, располагаясь под выступом из обсидиана. Лава время от времени переливается через его край: в результате этого путешественник, входящий или выходящий из Корригрэйва, должен следить за небом, чтобы внезапно не оказаться под лавовым дождичком.

Странник, который избегает капель лавы, должен пройти по длинному туннелю. В конце концов, он достигает Корригрэйва, древнего города, который, кажется, находится под открытым воздухом. Высокий замок располагается на покосившемся холме, нависающем над городом, и внутри него находится Матонви, ноги которого всегда лежат на коленях какой-то прекрасной девы. Но в пределах Корригрэйва нет обычных для Геенны вулканов, лавы и пара. На самом деле, путешественнику может показаться, будто он перешел на другой план.

Воздух этого королевства является серым и наполненным энергией, как будто бы где-то поблизости вот-вот произойдет взрыв. Каждый, кто сведущ в магии, сможет понять, что это ощущение указывает на огромное количество магической энергии. Конечно же, вся она принадлежит Мату Матонви, и любой глупец, который попытается использовать магию в пределах его королевства, сразу же навлечет на себя гнев этого бога.

В соответствии со своей скупой натурой, Матонви не тратит свою силу на представителей. Каждый, кто хочет стать его представителем, может обратиться к богу, но

вероятность того, что бедняга превратится в какого-то нелицеприятного зверя, очень велика.

Морриган

Средняя Сила, «Королева Призраков»

СВ: Сражения, война.
МЗ: Хаотично-Злая.
ВЕР: Любые Злые.
Символ: Рукоять меча.
Родной п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Кровавые Поля).

Полное имя этой силы - Морригу Морриган, но многие люди называют её Морриган (подобно тому, как они обращаются к Дагдхе, хотя в этом случае они руководствуются не столько уважением, сколько страхом). Она чаще всего принимает облик молодой женщины, которая при этом обладает лицом старухи, и время от времени разражается безумным смехом. Она полностью и неотрывно погружена в сражения, и ходят слухи о том, что она осмелилась назвать Дагдху трусом за то, что тот пытается заключить мир с другими пантеонами. Морриган является жестокой и злобной, и ходят слухи о том, что любой её последователь, который пускается в бегство во время сражения, сразу же падает мертвым.

Её королевство именуется Кровавыми Полями, и оно слишком напоминает Асгард, чтобы вызывать чувство спокойствия и безмятежности у большей части просителей Тир-на-Ога. Бедняги, которые не интересуются войнами, обходят это место десятой дорогой. Но для бойцов, в душах которых живет сражение, Кровавые Поля являются великими местом. Просители Морриган могут сражаться до бесконечности, так как все их раны исцеляются в полдень каждого нового дня. Если они умирают, то вскоре они возвращаются к жизни.

К сожалению, это не относится к гостям данного королевства: они сразу же оказываются в книге мертвых и остаются там навсегда. Более того, любой глупец, который лишен сердца воина (другими словами тот, кто не сражается только ради наслаждения самой битвой), получает в стычках Кровавых Полей урон, который исцеляется в два раза медленнее, чем обычно.

В этом королевстве нет городов или зданий, а всего лишь множество пещер (Пещер Скорби), которые чаще всего используются в качестве еще одного места для поединков. Хитроумный странник, прежде всего, постарается найти пару надежных воинов и нанять их для того, чтобы те прикрывали ему спину, пока он будет отдыхать. Конечно же, удар в спину считается не слишком честным, но это не останавливает самых кровожадных просителей Полей.

Четыре представителя Морриган являются королевами-воинами Махой, Фен, Неман и Бадб (все Рх/♀ люди/F16/Хаотично-Злые). Некоторые кельтские мудрецы считают, что эти четыре воительницы сами являются младшими силами, и их ярость в сражении не позволяет оспорить эти слова. Маха может вселить ярость в сердце мужчины, просто посмотрев на него (без спас-броска). Фен обладает способностью размягчать землю под ногами странника с помощью силы воли - даже монолитная скала превращается в грязь в течение нескольких минут. Неман может по желанию вызывать *страх* (как в случае с одноименным заклинанием), с отрицательным модификатором -2 к спас-броску. И, наконец, Бадб может принимать облик ворона и направлять всех крылатых падальщиков на поле битвы.

Нуада

Великая Сила, «Друг Воина», «Серебряная Рука»

СВ: Война, воины.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Воины.
Символ: Серебряная рука на черном поле.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Маг Туиред).

Много тысяч лет назад, когда Туатха Де Даннан все еще боролись за место в разумах и сердцах своих последователей, Нуада вел борьбу с теми, кто пытался свергнуть новых богов - в основном с силами гигантов. Во время сражения один из его противников-фоморов отрубил правую руку Нуады, и великий бог был вынужден покинуть поле битвы. Целитель, Диан Кехт, сделал Нуаде руку из серебра, которая была сильнее и лучше, чем его старая. С помощью этой руки Нуада изгнал фоморов и фирболгов из земель, которые стали принадлежать Кельтам.

Теперь Нуада правит Маг Туиредом, так же именуемым Равниной Башен - обширным, равнинным королевством, испещренным стоящими камнями и менгирами огромной высоты. Истина в том, что эти "башни" на самом деле являются стражами королевства, в каждом из которых скрывается дух одного из воинов Нуады. Эти стражи относятся к своим обязанностям очень серьезно. Менгиры сходят с места, когда кто-то злой вторгается в Маг Туиред. Они могут двигаться вдвое быстрее, чем обычный человек (с нормой движения 24), оставляя глубокие борозды в земле и обрушиваясь на враждебных глупцов. Камни могут быть активированы по воле Нуады: никто не знает, что это на самом деле такое.

Равнина Башен обычно покрыта тонким туманом, которые не вызывает каких-либо неприятных ощущений, и всего лишь ограничивает видимость до нескольких сотен футов. Здешние травы чисты и зелены, а их высота достигает человеческой голени.

В центре этого королевства находится низкий, странствующий зал, в центральной комнате которого находится камень, на котором может сидеть только Нуада или его истинный наследник. Но хотя он долго искал себе подходящего приемника, ему так и не удалось найти никого, кто мог бы заменить его. А ему действительно хотелось бы этого - Нуада чувствует, что он перейдет на следующую стадию существования, как только его наследник примет на себя его обязанности.

И он вполне может быть прав. Нуада получает от своих просителей огромное количество силы. На самом деле его сущность так тесно сблизилась с королевством, что каждый достойный проситель сразу же сливается с силой. Тот, кто недостоин этого, покидает Маг Туиред, чтобы никогда больше не возвращаться сюда.

У Нуады нет представителей, и неизвестно, есть ли у него враги или союзники среди других сил - если не считать его давно известной ненависти к гигантам. Если глупец с кровью гиганта в жилах оказывается в этом королевстве, то вскоре все менгиры обрушат на него гнев Нуады.

Огма

Средняя Сила, «Связывающий»

СВ: Речь, письмо.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Кельтский потир.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Дом Знаний).

Огма, покровитель искусств и лучший борец среди Кельтских богов обычно выглядит, как старый, бородатый мужчина. Прежде всего, его интересует музыка и искусство бардов, а также сбор и хранение знаний. Любовь к тайнам заставляет его совершать частые путешествия, и странник может найти его в Доме Знаний только на протяжении шести месяцев в году.

Несмотря на свое название, Дом Знаний является открытой землей древних дубов и чистых, синих прудов, где по ночам небеса заполняются танцующими созвездиями пылающих звезд, и звуки арф летят через пустынный лес. Говорят, будто в лесу Огма расположено три магических источника (в полном соответствии Правилу Триады). Ручьи изменяют свое местонахождение по одному велению бога, но ходят слухи о том, что все они обладают способность исцелять любые физические раны и вытягивать из тела яд.

Но это еще не все. Источник Знаний (первый из трех) так же позволяет магу запомнить два дополнительных заклинания из его магической книги; другие бойцы получают ответ на самый важный для них вопрос. Пруд Музыки (второй из них), дает барду возможность наложить заклинание *совета* во время следующей игры на музыкальном инструменте (без спас-броска). И Источник Поэзии (третий из них) дарует каждому, кто выпьет из него, способность *понимать языки* в течение двух последующих дней.

Огма называют "Связывающим" благодаря его способности видеть истинное имя существа. Более того, он может отправлять демонов в избранную им же темницу до тех пор, пока он не захочет освободить их. Из-за этого он навлек на себя гнев Друаги и, говорят, будто Владыки Девяти так же недовольны проделками этого бога, но Огма не боится их.

Эта сила так же обладает портфелем в праймовом мире Торила, где он обладает абсолютно иным статусом. Фиал Кайрбре (Рх/♂ человек/В17/Нейтрально-Добрый), которого называют сыном Огма, иногда захаживает в этом мир, хотя чаще всего он путешествует по планам. Он является выдающимся бардом; его серебряный язык уже очаровал очень многих, а его песни заставляют замолкнуть каждого, кто слышит их. На самом деле, арфа Фиала может заставить мертвых подняться из могил, а живых - стать мертвыми. Тем не менее, Аравн не мешает Фиалу, так как тот поддерживает равновесие.

Сильванус

Великая Сила, «Длинноногий»

СВ: Природа, леса, друиды.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Обитатели Леса.
Символ: Летний Дуб.
Домашний п/к: Внешние Земли/Тир-на-Ог (Летний Дуб).

В самых далеких пределах Тир-на-Ога растительность становится дикой и густой, а полог листьев над головой оказывается таким плотным, что через него едва пробиваются солнечные лучи. Здесь растут величайшие деревья, и здесь - в королевстве, именующемся Летним Дубом - живет сила Сильванус.

Кажется, будто у Сильвануса нет ни союзников, ни врагов. Он заботится только о равновесии природе, а интриги богов и смертных не слишком беспокоят его. Это привлекает на его сторону огромное количество друидов; они так же ценят природу выше всего (даже выше своих собственных жизней).

Кстати, о друидах - Иерофант (Рх/♀ полуэльф/D20/Нейтральная) скитается по лесам Тир-на-Ога, выискивая тех, кто способен оценить красоту Летнего Дуба. В своей верности природе и лесному богу она довольно таки фанатична, и её глаза сверкают, когда она

говорит о своей страсти - а это значит, что они сверкают почти всегда. Вдобавок к своим друидическим силам, Иерофант получила возможность превращаться в любое дерево или зверя, которого она видела в королевстве своего божества.

Пантеон Дварфов

Пульсация камня в свете факелов, блеск золота на солнце, сила изношенного топора и пена на хорошем эле – вот жемчужины жизни дварфов, и их божества следят за тем, чтобы их последователи получали только лучшее. Есть слух, что задолго до того, как люди осмелились подняться в горы, дварфы уже жили там, прорывая себе туннели в поисках своего золота. Выкованные из силы дварфской руки и искры, высеченной из ударов металла о камень, боги сей расы хранят эту древность в себе.

Тьма этого в том, что дварфский пантеон выпрыгнул из самой почвы, хотя вопрос, силы ли создали дварфов или это народ создал богов, все еще витает в воздухе. Дело в том, что эти божества камня и земли, по-видимому, возникли из самого сердца живой скалы, и они – самые суровая группа, которую человек где-либо сможет найти.

Морадин возник первым. В своей Кузнице Души он выковал души первых из народа дварфов, и выпустил их на ничего не подозревающий Прайм. С ростом и цветением расы так же возникали другие силы пантеона, или просто делали себя известными (в зависимости от того, как на это посмотрит смертный), и начинали вести дварфов через их жизни.

Грог? Топоры? Убийство орков? Открой свои глаза, берк – жизнь предлагает куда больше.

- недовольный дварф-проситель Эракинора

И все же их ранние дни не были без своей доли конфликтов. Некоторые из сил поддались отраве зла, и добрые братья выгнали их, сослав воющих и сумасшедших на Нижние Планы. Диинкаразан, в особенности, заработал за это несколько плохих эонов; в качестве узника бога иллитидов Илсенсина, он заключен на скалистом троне в Бездне.

Даже сегодня дварфы стоят перед проблемой. Некоторые ученые даже утверждают, что целая раса приближается к своему закату, просто из-за того, что в некоторых местах дварфы вымирают. Но некоторые - не значит все. По большей части рассеянные по планам, дварфы сильны как никогда (и, как говорят некоторые, столь же полоумны).

♦Пантеон♦

Смертные дварфы всегда стояли за стойкость, за силу в трудные времена, за непоколебимую преданность, даже перед лицом превосходящего противника. Будет ли странным, если их боги стоят за тоже самое? Силы дварфов – суровая группа, ставящая свои обязанности на личный путь в своей жизни. Хотя пантеон и склоняется перед законом и порядком (скорее от сильной руки Морадина, чем от чего-то еще), боги хотят научить своих последователей, что эти идеалы применимы *лично* к каждому члену расы.

Дварфские силы – знатоки огня и металла, духа и камня. Твердые и упорные, они ожидают от своих последователей того же. Естественно, милосердие и доброта важны, но ничто не важно так сильно, как непоколебимые обязательства и уничтожение зла. Хоть и рожденный на Горе Селестии, пантеон разбросан по всем планам, от Асгарда до Аркадии, От Внешних Земель до Серых Пустошей. Не взирая на это, их вера не столь уж и

различна. Мудрецы выдвигают теорию, что их распространение – это представление духа расширения дварфов, указатель того, куда им нравится идти: всюду.

♦Последователи♦

Большинством последователей пантеона являются, естественно, дварфы, хотя так же хорошо известно, что некоторые люди и земляные генази находят общие цели с дварфскими богами – по крайней мере, достаточно, чтобы предложить свою преданность силам. Несколько таких существ даже стали священниками дварфских сил, с заклинаниями и способностями, которые могут иметь только священники. Некоторые дварфы находят это довольно оскорбительным, но большинство просто отмечает, что если боги это позволяют, то это не может идти в разрез с духом дварфов, так ведь?

Дварфы верят в то, что проживут полную жизнь. Естественно, эта полная жизнь включает в себя желание к открытиям, поиск кампании других дварфов, ковку верного оружия, которое выдержит испытание временем, и начало компаний против зла. Они не столько приключенцы, сколько медленные первооткрыватели, постепенно увеличивающие величие расы (а заодно порядок и добро). Факт в том, что говорят, будто они одни из защитников доброты на Основном Материальном Плане. Но, как это часто бывает, они заработали репутацию неприветливых грубиянов. В конце концов, земля столь же неуступчива, как и сильна, и дварфы могут быть отчаянно изолированными и почти непостижимыми.

♦Силы Дварфов♦

Все силы пантеона, не имеет значения, добрые или злые, взирают на Морадина как на лидера. Хоть они могут и не соглашаться его методами, они признают его способности, и физические и духовные. Любой глупец, кто с этим не согласен, делает это наедине – плохие боги дерро и дуэргаров оскорбляют Морадина, но только из своих безопасных подземных королевств. Даже Аббатор доверяет Отцу Всего в покровительстве пантеоном; бог жадности не настолько глуп, чтобы предавать свой род.

Это не значит, что остальные силы не имеют своих собственных целей. Просто когда Морадин ловит их за чем-то, что ему не нравится, им предстоит возможность оправдаться – хотя, в любом случае, в конце их обычно ждет наказание. Таким образом, они чуточку более осмотрительны, когда преследуют свои собственные цели.

По большей части дварфские силы больше похожи на свои обязанности. Они не сильно взаимодействуют с другими пантеонами, даже если они испытывают к ним симпатию (гномы и Северяне) и ненависть к остальным (подобно оркам и гоблинам). Большинство людей в мультивселенной просто решают оставить дварфов в покое, а те, кто так не считает, находят себе вечных врагов.

Морадин

Великая Сила, «Отец Всего»

СВ: Создание, кузнечное дело.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Молот и наковальня.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Солания/Эракинор.

Как единственная великая сила пантеона, Мораден наиболее уважаемое и почитаемое дварфское божество на всем Прайме и Внешних Планах. Это благодаря ему дварфы столь распространены, и это его вина в том, что они такие грубые и упрямые, какими они и являются.

Морадин известен как самая физическая и могущественная сила – само воплощение силы, даже есть слух, что его костяная шкатулка не такая уж и полная. Это разговоры сумасшедших. Морадин в высшей степени изобретателен; он просто не позволяет этой своей стороне быть сильно заметной. Факт в том, что он любит дурачить остальных, заставляя их думать, что у него в голове пусто, а затем ударять, когда они ослабят свою защиту.

Морадин разделяет свое королевство, Эракинор, с Берронар Истинное Серебро – его женой и его любовью. Они обитают в глубоких туннелях огромной горы на Солании, четвертом небе Горы Селестии. Место тьмы и секретов, королевство в действительности является местом радости для любого дварфа или шахтера. Достойные и прилежные пытаются раскопать тьму Эракинора, но истина известна только Морадину и Берронар.

Все города королевства лежат в горе, какими и должны быть истинные дварфские поселения. Там дварфы могут жить без страха перед налетами гоблинов или монстров из глубин земли, и они трепещут перед открытием новых жил руды и драгоценных камней, искрящихся при свете.

Хотя наиболее важным является то, что Эракинор является домом блестящей Кузнице Души, где Морадин закалил дух расы дварфов. Бдительные просители хранят Кузницу чистой от пыли и сажи, и есть слух, что она является вратами, открытыми в каждое одиночное даврфское королевство – хотя только Морадин знает, как отправить через них пустышку. Любой дварф, который не считает себя полезным, может закончить в одном из этих других королевств. Естественно, что любой другой глупец, который не будет осторожен, может вместо этого найти себя в форме дварфа, кривляющегося и корчащегося под великим молотом Морадина.

Отец Всего имеет странствующего представителя, травмированного знатока по имени Телкандир Крепкий (Рх/♂ человек/С13/Законно-Добрый). Многие из верных шокированы подобным выбором, в основном потому, что Крепкий - не дварф. Но рубака заработал свою должность, сражаясь в бесконечных войнах Ахерона, а теперь он странствует по Великому Кольцу, распространяя волю Морадина и осуществляя божественные указы на каждом дварфе, которого он видит. Однако его наиболее пугающей силой является способность отправлять любого дварфа, который слишком упрям, чтобы слушать, прямо к аватаре Морадина, который быстро (и жестоко) рассудит персонажа дварфа.

Аббатор

Средняя Сила, «Лорд Находок»

СВ: Жадность.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Инкрустированный кинжал.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Ойнос/Блестящие Чертоги.

Как бог жадности, считается, что Аббатор представляет худшую сторону характера дварфов. Вместо работы на общее благо, он жертвует всем ради своей собственной жажды сокровищ, не заботясь о тех, кого он сбивает или предает по пути.

Что действительно странно, так это то, что другие силы дварфского пантеона не ненавидят Аббатора, как в случае со своими врагами. Он может быть всем тем, что дварфские боги учат своих последователей избегать, но он все еще остается дварфом, и он сражается вместе с пантеоном, когда на него напирают враги из вне. Хоть Аббатору и нельзя доверять в отношении звенелок и силы, но он все еще остается ценным членом пантеона.

Некоторые дварфы утверждают, почему их род часто рассматривается таким хватким – сами боги принимают воплощение жадности как одного из них! Но есть

большая разница между принятием и преданностью. Большинство дварфов избегают учения Аббатора, надеясь получить свои драгоценности через тяжелую работу и добрую веру.

Королевство Аббатора – глубокие пещеры, известные как Блестящие Чертоги, и это одна из насыщенных цветами точек Серых Пустошей. Они сияют подобно отблеску полированного золота в их пыльном окружении, одинаково привлекая как приключенцев так и искателей сокровищ. Но горе тому пустышке, который не знает, где вход; королевство имеет достаточно фальшивых входов, чтобы записать его в книгу мертвых до того, как он об этом узнает.

Внутри королевство разделено на несколько частей. Первая, естественно, Зал Аббатора, где бог ревниво охраняет свои сокровища и все, что он насобирал за тысячелетия. А ему есть что охранять. Есть слух, что любой, кто принесет звенелки в Блестящие Чертоги, мгновенно привлечет внимание Аббатора. В действительности, сила видит каждую монетку в своем королевстве как по праву своей, и любой глупец, который их имеет, заслуживает быть ограбленным и наказанным.

Вторая честь королевства – Шахты, в которых просители Аббатора (некоторые называют их «рабами») добывают еще больше руды и драгоценных камней для своего божества. Третья часть – Деревня, где эти бедняги обитают, пока не служат прихотям своего бога.

Туннели Блестящих Чертогов простираются глубоко в скалистые холмы Ойноса, и ходит шепот, что существа из пустых равнин снаружи иногда прокрадываются в пещеры, чтобы украсть то, что там хранит Аббатор.

В отличие от некоторых сил, берегущих свои способности и не содержащих представителей, Аббатор содержит их куда больше, чем достаточно. Он отмечает, что если он имеет большое количество рубак, работающих на него, то он может сосредоточиться на приобретении *действительно* большого количества сокровищ. В настоящее время его любимыми агентами за пределами Блестящих Чертогов являются неприветливые близнецы Оин (Рх/♂ дварф/Т10/Нейтрально-Злой) и Моин (Рх/♀ дварф/М11/Нейтрально-Злая) Дети Скалы.

Оин имеет силу по желанию исчезать в тенях, забирая сокровища с собой. Моин получила дар произнесения заклинаний, сделав себя вдвойне уникальной среди дварфов космоса. Оба знатока хитрые и жадные, и они без колебаний ударят глупца в спину. Факт в том, что они разработали систему обдуривания людей. Видите ли, они действуют как обычные дварфы, втираясь в доверие к партии приключенцев, а затем предают их, когда те получают в свои руки груду звенелок.

Берронар Истинное Серебро

Средняя Сила, «Матрона Дома и Исцеления»

СВ: Безопасность, истина, дом, лечение.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Два серебряных кольца.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Солания/Эракинор.

Как жена Морадина, Берронар Истинное Серебро часто отсылают на вторую позицию в пантеоне. Неправда. Она может быть призванной Морадином, но никто ни разу над ней не посмеялся; как богиня безопасности и лечения (не в смысле браков и партнерства), ее покровительство охватывает всю жизнь дварфов.

И она хорошо ее охраняет, Берронар улаживает все споры в пантеоне без вмешательства ее мужа. Ее навыки убеждения такие, что она может заставить двух противников понять друг друга и устранить их разногласия. По крайней мере, это почти всегда так. Ее главные «неудачи» были за пределами достижения компромисса с их

темными кузенами, дерро и дуэргарами. Она действительно не может вернуть их обратно, но, тем не менее, она о них горюет.

Берронар – мягкая сторона натуры дварфов, милосердная и щедрая. Но любой глупец, который думает, что она гладит все вокруг, пусть лучше подумает об этом хорошенько еще раз. Подобно любому дварфу, у нее тяжелые руки и практический ум, и она пойдет на любой риск, чтобы защитить свои обязанности. Есть слух, что она выбрала этот путь потому, что давным-давно изгнанный Ладугуэр хитростью заставил ее помочь ему, играя на ее сочувствии. Сегодня Берронар не так доверчива.

Как было отмечено ранее, она разделяет королевство Эракинор с Морадином. Ее влияние там более тонко, чем у ее мужа, но столь же повсеместно. Берронар останавливает более упрямых дварфов на пути к злу, и хранит Эракинор таким местом, в которое дварф захочет вернуться после трудного времени.

Факт в том, что это ее влияние делает королевство местом красоты и силы одновременно. Она – та, кто предоставляет комфорт духу дварфов, та, кто дает своему народу светлую сторону, которая нужна им, чтобы насладиться своей работой.

Представитель Берронар в Эракиноре – Ханномар Огненный Дом (Рх/♀ дварф/F15/Гармониум/Законно-Добрая), рубака, которая следит за правителями городов и стражами шахт, убеждаясь, что о народе там заботятся. Огненный Дом довольно колюча, но даже если они и боятся ее «безопасных инспекций» (в течение которых она всегда находит, по крайней мере, один недостаток, не имеет значения, на сколько малый), они признают, что она играет важную роль. Представитель может найти любую слабость в здании или человеке, и она делает это с исчерпывающим усердием.

За пределами Эракинора представителем Берронар является Милланда Глубокопательница (Рх/♀ дварф/F10/Законно-Добрая), странствующая по Великому Кольцу. Глубокопательница имеет способность путешествовать из одной шахты в другую, так долго, как, по крайней мере, один дварф охотно работает над одним туннелем. Она – красивая женщина дварф, хотя она давным-давно потеряла свою правую руку в пещерах. Возможно, что это отказ от новой руки сделал ее столь уважаемой среди шахтеров, которых она встречает.

Клангеддин Сребробородый

Средняя Сила, «Отец Битвы»

СВ: Битвы.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Два скрещенных топора.
Домашний п/с/к: Аркадия/Абеллио/Гора Клангеддин.

Клангеддин, одно из самых старших божеств в пантеоне, является воинственным воплощением дварфского духа. Он живет, дышит и (образно) умирает ради битвы. Он не трус, не отравитель, не тот, кто всаживает нож в спину или предатель – рубаки, которые следуют за Клангеддином Сребробородым, клянутся сражаться, хорошо сражаться, с честью и доблестью. С другой стороны, самыми главными врагами силы являются те, кто гордятся победоносными битвами, выигранными с помощью грязных трюков или явной удачи.

Клангеддин является одной из нескольких сил, которые просто не хотят вести переговоры. Человек или за него, или против него. Все же с ним можно договориться о перемирии и даже одержать над ним верх – глупец просто должен научиться разговаривать довольно быстро, пока божество не успело опустить свой топор. А это действительно происходит очень быстро.

Королевство силы называется Гора Клангеддин, коническая гора, возвышающаяся над равнинами Абеллио (первого уровня Аркадии). Но это место так пронизано

переходами и ловушками, что оно больше похоже на термитник. Дварфские инхериары постоянно тренируются в туннелях, ожидая призыва на битву. Клангеддин обычно посылает их на кубы Ахерона, где они в очередной раз встречаются со своими древними врагами, гоблинами и орками. В остальное время просители отправляются на Нижние Планы, чтобы принять участие в столкновениях бесконечной Кровавой Войны, их громкие песни и блестящие топоры несут страх и смерть ненавистным демонам.

Большинство сил не посылают своих просителей умирать за пределами королевства. Говоря по правде, к Клангеддину это не относится. Он каким-то образом связывает инхериаров с королевством, прежде чем они его покинут, так что когда они умирают, их души возвращаются и сливаются с ним. Никто не знает, как это случается, но Клангеддин – единственное известное божество, которое может так делать. Даже его просители не знают правды; они смело бросаются в битву, полностью готовые умереть вдали от своего любимого королевства.

Дварфские силы		
Аббатор	Средняя	Жадность
Берронар Истинное Серебро	Средняя	Безопасность, истина, дом, лечение
Клангеддин Сребробородый	Средняя	Битвы
Дугмарен Светлая Мантия	Младшая	Ученость, изобретения, открытия
Думатойн	Средняя	Шахты, исследования
Морадин	Великая	Создание, кузнечное дело
Муамман Дуатал	Младшая	Путешествия, изгнанники
Вергадаин	Средняя	Богатство, удача, воры
Дуэргары		
Ладугуэр	Средняя	Ремесла, магия, защита
Дерро		
Диинкаразан	Полусила	Месть
Диринка	Средняя	Жестокость, магия, знания

Интересно, но Гора Клангеддин открыта для пришельцев, а местные дварфы, кажется, обладают неустанным желанием показать, насколько ужасными они являются. Королевство заполнено кузницами, арсеналами и другими подобными местами, и все они производят превосходные изделия.

Главными представителями Клангеддина является парочка мрачных и покрытых шрамами бойцов: Татос Синее Копье (Рх/♂ дварф/F14/Законно-Добрый) и Террин Топор (Рх/♀ дварф/F15/Законно-Добрая). Их внешность противоречит их веселой натуре; оба – великие любители песен и эля, и они потребляют его так много, как только могут. Но они – страшные противники на поле боя; есть слух, что Террин своими руками уложила болора, и она скажет любому глупцу в Бездне, что не боится демонов. Татос немного более мягок в разговоре, но это делает его только более жутким. Оба представителя путешествуют по планам, ища умелых людей, чтобы те помогли тренировать армии Горы Клангеддин и смелых странников, чтобы вести отряды на Нижние Планы.

Дугмарен Светлая Мантия

Младшая Сила, «Свет в Очах»

СВ: Ученость, изобретения, открытия.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Нейтрально-Добрые, Хаотично-Добрые.
Символ: Открытая книга.
Домашний п/к: Внешние Земли/Гора Дварфов (Зал Сажи).

Из всех богов дварфского пантеона, Дугмарен Светлая Мантия является наиболее хаотичным и наиболее открытым для всего нового. Он ученый и изобретатель, и только силы знают, как много всего он уничтожил, играясь с тем, к чему он не долен был прикасаться.

Однако Дугмарен – доброжелательное божество. Он ищет знаний скорее для себя, чем для какой то определенной цели. Есть слух, что он пообещал своему отцу, Морадину, что в один день он осядет и найдет применение всей информации, которую он собрал за эоны – но не похоже, чтобы этот день скоро настал.

Последователи Дугмарена склонны быть учеными и изобретателями дварфов. Морадин может приглашать кузнецов и им подобных в свою кузню, но Дугмарен привлекает рубак, которые хотят сделать нечто новое, а не вариацию той же темы. Каждый дварф может выковать молот. Только избранные имеют вдохновение перевернуть идею вверх тормашками, и, в конце концов, получить что-то типа Чудесного Крутящегося Топора.

Не пойми неправильно, брат. Только то, что Дугмарен – изобретатель, еще не означает, что он похож на гнома механика из того основного материального мира под названием Кринн. Дварфский бог задорен, но он не пугающе весел. Он много требует от своих верных, но он награждает их самоудовлетворением от хорошо проделанной работы а они действительно делают ее хорошо.

Дом силы, Зал Сажи, является частью тройного королевства Горы Дварфов (принадлежащей также Думатойну и Вергадаину). Человек не найдет там никаких причудливых безделушек или украшений, только библиотеки для тихого изучения и красноватые мастерские, наполненные бешеным звоном. И не имеет значения, из-за чего деятельность, зал никогда не спит; просителям была предоставлена бесконечная выносливость, чтобы они могли закончить свои дела. Некоторые из них делают передышку во время работы; большинство перескакивают к другой работе, словно идеи в их головах. В Зале Сажи темп достаточно быстр, чтобы заставить глупца утомиться только от наблюдения того, как все вокруг носятся. Здесь нет комнат для ленивых и безработных.

Представителями Дугмарена склонны быть учеными, пугающе осмотрительными дварфами, которые пытаются выполнить несколько задач сразу. Первой среди них является кузнец Вейлана Тунаг (Рх/♀ дварф/Т14/Хаотично-Добрая), дерзкий дварф (сложно представить, а?) с невероятно могучими плечами и быстрыми руками. Она может наносить удары в кузнице лучше всех из них, и она высший класс, когда берется за тонкую работу. Хоть ее руки мозолисты и сильны, ее пальцы столь чувствительны, что она может держать в них тончайшую проволоку, не порвав ее, целый час.

Более того, хоть она и все еще живая, Дугмарен предоставил ей ту же способность, которую он дает всем своим просителям: беспредельную выносливость. Вейлана никогда не нуждается во сне, даже когда находится за пределами сферы влияния своей силы, и она очень редко питается. Но она быстро разговаривает, и ее глаза горят светом истинного творчества.

Думатойн

Средняя Сила, «Хранитель Подгорных Секретов»

СВ: Шахты, исследования.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Драгоценный камень в горе.
Домашний п/к: Внешние Земли/Гора Дварфов (Зал Шахты).

Как сила горного дела и исследований, Думатойн представляет убеждения открытий (в противовес созданию) в природе дварфов. Говорят, что он является жилами золота и серебра, которые пронизывают горы Прайма, ведя к ним достойных дварфов. Не совсем понятно, что должен делать странник, чтобы быть «достойным», но те, кто проявляют усердие и находчивость, склонны чаще находить штреки руды – и находить их куда легче, чем остальные.

Очевидно, что Думатойн не сидит и не ведет записей о каждом шахтере на Прайме, но он старается наградить тех, кто воплощает истинный дух бурных исследований. Естественно, что может случиться так, что такие дварфы имеют больше природного таланта или удачи, и именно это ведет их к нужным жилам. Но кто может с точностью сказать, что приходит из рук силы?

Королевство Думатойна называется Залом Шахты, и это третья часть разделенной Горы Дварфов. Зал Шахты холоден и темен, почти полностью состоящий из высеченных туннелей и грубой древесины, с всего несколькими зонами, предназначенными для питания, сна и курения (естественно что лучшее место для курения находится в Зале Крепкого Эля, домене Вергадаина). Застоявшийся воздух заставляет глупцов побеспокоиться, но это не самое худшее. Видите ли, королевство располагается совсем недалеко от Пещер Мысли Илсенсина, так что человеку, путешествующему через это место, лучше смотреть в оба, чтобы не спуститься не в тот туннель и не закончить, как один из бездумных зомби Илсенсина.

Никто точно не знает природу отношений между Думатойном и божеством иллитидов. Факт в том, что оба королевства переплетены, так что кажется, будто Илсенсин заинтересован делами дварфского божества. Но что нужно Думатойну от Илсенсина (если вообще что-то нужно), никто не знает.

Среди агентов вне Зала Шахты любимым представителем Думатойна является хитрая Долоторукая Ренокс (Рх/♀ дварф/F4/Нейтральная), одна из лучших шахтеров на всех планах. Она имеет силу обнаружить любые драгоценные металлы, которые лежат захороненными в пределах приблизительно сотни ярдов, и есть слух, что она знает, где находятся все тайники Думатойна. Правда это или нет, но бесспорно то, что Долоторукая является целью планов Аббатора.

Муамман Дуатал

Младшая Сила, «Странник»

СВ: Путешествия, изгнанники.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Булава в латных рукавицах.
Домашний п/с/к: Асгард/Нидавеллир/Нидавеллир (странствует).

В своем подходе к жизни Муамман Дуатал почти похож на гнома; он открыт и дружелюбен, и его очень интересует то, что лежит за следующим горизонтом. Как сила и защитник странников (особенно тех, кто находится далеко от дома), дварфов, которые покинули безопасность своих городов ради исследований, Муамман Дуатал остро заинтересован в делах мультивселенной и того, что в ней находится.

Он также один из самых младших в пантеоне, и таким образом остальные члены пантеона допускают то, что они называют его «придурковатостью». Морадин надеется, что Муамман осядет на несколько тысячелетий, и благодарен, по крайней мере, что он не так хаотичен, как Дугмарен Светлая Мантия.

Естественно, что бог странствий не имеет своего собственного королевства. Он останавливается в Нидавеллире, чтобы проведать тамошних дварфов, но он никаким образом не контролирует королевство. Кто бы там ни правил (некоторые говорят, что это

Ход Слепой, изгнанное Северное божество кузнечного ремесла), он просто позволяет нечастые посещения Муаммана и его более частые дела.

Здесь тьма этого: Муамман просто не думает о приобретении королевства. Он более чем желанен в Зале Сажи Дугмарена Сияющей Мантии, и когда он не там, хорошо, он просто идет туда, куда ему захочется.

Его представители обладают подобным складом ума. Эллик Эллис (Рх/♂ дварф/ F9/Нейтрально-Добрый) может быть найден где угодно на Внешних Землях или Нижних Планах, неся слово своего бога тем, кто свернул с пути, и предлагая утешение тем, кто ищет у силы помощи. Эллик может найти любого дварфа, который произносит имя Муаммана, и он автоматически узнает быстрейший путь к пустышке, который находится в беде.

Вторым представителем Муаммана – в прямом смысле – является бородатый тифлинг по имени Травелин Джик (Рх/♂ тифлинг/Т8/Нейтрально-Добрый), который получил способность по желанию выпускать молнии из своих рук и глаз. Видите ли, бог известен как божество странствий, но он так же имеет другой аспект как дварфский бог молний. Джик может использовать свои заряды для лечения (исцеляя 1d8 пунктов повреждения) или нанесения вреда (причиняя 3d6 пунктов урона, успешный спасбросок против заклинания уменьшает их на половину). Он известен как хороший странник, но его буквально каменное лицо и тихая натура создают ему трудности при сближении.

Вергадаин

Средняя Сила, «Король Торговцев»

СВ: Богатство, удача, воры.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Золотая монета.
Домашний п/к: Внешние Земли/Гора Дварфов (Зал Крепкого Эля).

Вергадаин представляет добрую сторону дварфской жажды приобретения. Он не желает просто владеть ценностями; он разбрасывает звенелки вокруг и охраняет их от рук врагов дварфов. Вергадаин восхищается красотой мастерства и не загребает с жадностью все, что встречает на своем пути. Короче, он – коллекционер, а не корыстолюбивый вор.

Естественно, что его сфера влияния включает тех, кто посвящает свои жизни темной стороне закона, но это не означает, что они холодны и жестоки. Они являются обладателями добрых сердец, обычно, или обманщиками, которых приводит в восторг темные дела в отношении глупцов, которые смотрят на дварфов сверху. Какими бы они ни были, обычно они не являются злодеями.

Вергадаин является доброй душой, насколько это возможно для силы, гнездо-всех-торговцев и остроумным негодяем. Его королевство – буйный Зал Крепкого Эля в Горе Дварфов – отражает это. Это место азартных игр и текущих рек пузыристого, где звенелки сыплются вместе с бросками кости, и глупец может поставить все, что только можно. Игры никогда не заканчиваются, хотя это будет проявлением уважения, если дварфский проситель сыграет с одним пришельцем больше, чем один раз. Мошенники, в действительности, не выглядят такими любезными – они плюют на Вергадаина, и делают это прямо в его же собственном королевстве! Они будут чувствовать себя потерянными, если они не будут играть.

Следуя Правилу Триады, Вергадаин выделяет трех представителей. Первый это Лзули Ясный Фацет (Рх/♂ инхериар/HD 15/Нейтральный), который выглядит как покрытый шрамами дварф, но разговаривает тонким, хриплым голосом. Он наблюдает за столами и за выпивкой; если глупец пытается схитрить, Лзули огреет его по шее – представитель умеет проникать в сознание и учуять темных дельцов по всему Залу.

Второй представитель – Аллия Хорфинч (Рх/♀ дварф/Т4/Нейтральная), властная распутная девка, которая контролирует казну Вергадаина. Знаток не веселиться со всеми вместе вокруг, но она довольна своей работой. Она знает, до последнего медяка, предположительное количество драгоценностей, и она может выследить исчезнувшую монету по всей Внешней Земле.

Третий представитель – Элтен Сильные Пальцы (Рх/♂ дварф/F9/Нейтральный), охранник торговцев. Он посылается на миссии защищать дварфских торговцев, следующих к Горе Дварфов, и иногда сопровождать их к их следующему месту назначения. Элтен может одинаково хорошо видеть как при слепящем свете, так и при полной темноте, и он может слышать разницу между скользящим камнем и тихой поступью. Как проводник, он один из лучших.

♦Сила Дуэргаров♦

Дуэргары – самые мрачные из дварфов, прогнанные глубоко под землю (по крайней мере, в их мифологии) по приказу их силы, Ладугуэра. Кажется, что он видел остальных дварфов ленивыми ни-на-что-не-годами, и искал возможности удалить свой народ от их влияния. Сегодня дуэргары – серые и изнуренные, раса, почти лишившаяся радости, сохранившая свои праздники в честь побед над врагами и ради мрачного удовольствия от созерцания боли другого бедняги. Если они и знают какие-нибудь другие развлечения, то никто не знает, какими они являются.

Дуэргары не доверяют другим дварфам, и не без причины – одутловатые серые пустышки недоброжелательны и злы, использующие в своих целях яд и боль. Пустышка может считать себя счастливцем, если ему удается вырваться из их хватки.

Естественно, что они предпочтут сначала звенелки, а затем людей, и они были бы глупцами, сделав наоборот. Они наполнены ненавистью, но они не болваны; они делают оружие и броню, и они продадут ее всякому, кто хорошо заплатит. В этом они, по крайней мере, столь же хороши, как и обычные дварфы. Некоторые клиенты даже говорят, что они лучше, в основном потому, что они не бояться использовать новые технологии, новые пути ковки. Естественно, что глупцы жестоки, но они имеют гордость в своем ремесле и всегда ищут путей доказать это.

Бог дуэргаров не лучше своего народа, и, в некоторых случаях, даже хуже. Ладугуэр воплощает дух гнева и обмана, и пока он заставляет своих избранных заниматься ремеслом, и заниматься им хорошо, он делает это только для того, чтобы показать другим дварфским богам, что они в действительности потеряли с его уходом.

Ладугуэр

Средняя Сила, «Изгнанник»

СВ: Ремесла, магия, защита.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые, Законно-Нейтральные.
Символ: Щит со сломанным арбалетным болтом.
Домашний п/с/к: Ахерон/Талданин/Мрачный Молот.

Ладугуэр заявляет, что покинул дварфский пантеон по своей собственной воле, приняв добровольное изгнание, чтобы отрезать себя от своих «ленивых» братьев. Он страстно ненавидит других дварфов и их божества, и заблаговременно вгоняет дуэргаров в могилы, в наказание за промахи в работе. Ладугуэр говорит, что он пытается сплотить их сильнее, чем среднестатичных дварфов, и кажется, что это работает – дуэргары являются жестокими врагами и не терпят насмешек от проходимцев.

Вернувшись к своему грубому правлению, сила предоставила некоторые преимущества своему народу. Он показал им, как создавать магическое оружие, даже если

учесть, что дварфы обычно не используют этот вид оружия, и он защищает их и их сообщества, когда они подвергаются притеснению со стороны других сил.

Его королевство называется Мрачный Молот, суровое место на втором уровне Ахерона. Это серая земля унылого труда и постоянной работы, и дуэргарам приходится все тяжелее и тяжелее сражаться, чтобы их королевство приносило прибыль и росло. Естественно, на границах Ахерона, это очень сложная работа, и непохоже, чтобы они продвигались к успеху. Есть слух, что Ладугуэр хочет закалить дуэргаров так сильно и так быстро, насколько это возможно; это больше похоже на то, что он пытается истребить их (некоторые шепчутся, что бог горько сожалеет, что покинул остальную часть пантеона и забрал у них последователей).

Большинство представителей Ладугуэра бродят по Прайму, где они стараются привести кланы дуэргаров к славе. Но Мрачный Молот знает только одного представителя: Высшего Вождя Ратгара (Рх/♂ дуэргар/F9/Законно-Нейтральный). Говорят, что он следит за тем, чтобы королевство работало гладко, когда Ладугуэр отсутствует, и можно побиться об заклад, что Ратгар знает тьму этого места как никто другой. Он мрачен и жуток, но с неожиданным милосердием. Если пустышке нужна помощь, а он об этом не просит, то есть шанс, что Ратгар предложит ему руку помощи. Но представитель ненавидит глупцов, которые скулят, просят или жалуются – такие слабаки не получат ничего.

♦Силы дерро♦

Ладугуэр может быть и был выгнан из пантеона, но он, по крайней мере, может притворяться, что все наоборот. Диинкаразан и Дииринка, силы дерро, не имеют даже этого – они были вышвырнуты, и никак иначе. Морадин сказал, что это за то, что они были безнадежно злыми, что было правдой. Но некоторые думают, что это случилось также из-за того, что парочка занималась магией. Возможно, что добрые силы были оскорблены этим «преступлением» (или, возможно, боялись или завидовали их способностям) и вышвырнули злых братьев прочь.

В любом случае, поскольку их боги были выгнаны из пантеона, народ дерро был выгнан добрыми дварфами. Они ушли глубоко под землю, и столетия изгнания во тьме выбелили их кожу.

Как раса, дерро жестокие и ненавистные. Они любят делать рабов из слабых пустышек, предполагается, что эти существа сами были когда то порабощены – возможно иллитидами или дроу. Естественно, что дерро призирают обе эти расы андердарка, хотя сейчас они поддерживают нелегкий мир с каждой культурой. В действительности, дерро ходят по лезвию ножа. Правда в том, что они убьют любого, кого только смогут.

Лидеры расы дерро называются *учеными*. Эти знатоки поклоняются Дииринке и жаждут магии и силы, и они берут себе ее, чтобы управлять своим народом.

Диинкаразан

Полусила, «Безумный Бог»

СВ: Месть.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Нет верующих.
Символ: Нет.
Домашний п/с/к: Бездна/586/Темница Безумного Бога.

Один из двух единственных сил дерро, Диинкаразан был заключен в Бездне силой иллитидов Илсенсином из-за предположительного преступления, заключающегося в попытке украсть магию истязателей сознания. Брат Диинкаразана, Дииринка, сбежал – но только предав своего товарища. Теперь Диинкаразан исполняет приговор Илсенсина: он

заключен в Бездне, полностью безумный, неспособный сбежать, пока великая сила не освободит его. Хуже всего то, что Диинкаразан имеет один день ясного рассудка раз в 50 лет, и в этот день он создает аватара и выпускает его на Прайм, где он уничтожает целые деревни дерро (Диинкаразан считает, что он был предан своим собственным народом).

Его королевство состоит из единственного каменного трона, на котором и заключена сила, окруженного кольцами летающих камней и пытаемый иллюзиями своих великих страхов. Насколько известно всем, Диинкаразан не имеет ни представителей, ни последователей.

Диириnка

Средняя Сила, «Предатель, Отец»

СВ: Жестокость, магия, знания.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Хаотично-Злые.
Символ: Спираль.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Флегетон/Сокрытое Предательство.

Диириnка, брат-предатель, часто представляется как отец расы дерро, исказив своих прежних последователей дварфов в ненавистных существ, которыми они являются сегодня. Объединившись со своим братом Диинкаразаном, он совершил темное дело над Илсенсином, но когда бог иллитидов узнал о воровстве, он кинул своего брата и сбежал с некоторой магией Илсенсина.

Украденная магия уполномачивает Диириnку, и это та самая магия, которую он предоставляет своим слугам – своим жрецам и представителям, которые ведут расу дерро. Диириnку не заботит, что его слуги изучают, пока они уважают его и помогают дерро стать еще сильнее.

Королевство Диириnки сокрыто на третьем слое Пандемониума, говорят, что это холодное темное место, в котором постоянно капает грязная вода. Но никто, кто когда-либо видел его, не вернулся, чтобы рассказать об этом.

Египетский Пантеон

В выжженных солнцем пустынях глухих земель, в парниковых джунглях вдоль рек и в сухих, едва распаханных, полях, где каждый квадратный фут плодородной земли постоянно оспаривается, господствуют Египтяне. Их цивилизация находится между Шумерами и Вавилонянами. Некоторые даже говорят, что Египетский пантеон возвысился в силе в качестве смертных под началом Шумерцев, и отвернулись от своих прежних хозяев, когда открыли правду божественности.

Естественно, более распространенные слухи говорят о том, что они были результатом природного течения вещей. Когда взошло солнце, когда крокодилы нежились в грязных руслах рек, когда ароматный ветер задувал из пустыни, принося запахи и звуки шакалов и верблюдов, тогда же и появился Египетский пантеон. Он стал свидетелем первых неуверенных шагов человеческих империй, показывая расе новые формы и пути мышления. Хоть они и не обладают силой, которой владели раньше, но воспоминания об их влиянии все еще откликаются на планах.

В любом случае, Египетские силы не столько заботятся о добре и зле, сколько о порядке и хаосе. Как один из известных ранних пантеонов, его боги были ответственны за помощь нести свет цивилизации анархии ранних людей; в общем, они строят, вместо того чтобы уничтожать, создают, вместо того чтобы убивать. Врагами пантеона были те

существа, которые искали возможности вернуть человечество к его примитивным корням, такие, как змей Апофис, который постоянно пытается проглотить солнце. Именно порядок и организация ставит человечество обособленно, по крайней мере, пантеон в это верит. Естественно, они могут выступать за свободу выбора и личности, но их истинные враги – разрушители, и необязательно злые.

♦Пантеон♦

Истинное происхождение Египетского пантеона остается тьмой, сокрытой историей. Некоторые утверждают, что Ра дал жизнь остальным силам. Другие ставят шишкой Птаха, а третьи утверждают, что истинными создателями были таинственные Восемь Отцов и Матерей Света и Жизни. Человек может верить в то, что ему нравится, но Восьмерка (если она существовала) исчезла в туманах времени, и Птах был понижен до позиции младшего божества, а его сердце и язык молчат (или, по крайней мере, шепчут).

Возможно народ, который верил в Птаха, потерял свою веру, или, может быть, он никогда и не владел такой силой. Какой бы ни была правда, ныне история называет Ра отцом пантеона, и утверждает, что те, кто не были рождены им, пришли из других мест – были отвергнуты другими пантеонами или вышли целыми с фабрики мультивселенной. И только восемь сил произошло от Ра. Его первым делом, фактически, было породить своих детей, Шу и Тефнут, которые, в свою очередь, дали жизнь Гебу и Нут. Эта вторая пара произвела пары Осириса и Исиду, Сета и Нефтиду.

Зачем звериные маски?

Ваши лица настолько уродливы, что вы вынуждены их прятать?

- Невежественный берк слугам Сета

Ра и его семья известны как Эннеада, или Пседжет, и они были первыми среди тех, которые осознали важность Правила Триады. Их пантеон, в конце концов, первоначально включал девять богов – трижды три. И Эннеада начала с создания и правления миром. В этом случае они установили одного из своих детей над народом земли, так, чтобы смертные могли видеть божественное руководство в правлении над их миром. Это дитя, фараон, был, таким образом, главой и церкви и государства, и он боготворился и почитался верными.

Тьма Египетской религии в том, что большинство богов, которые не являются частью Эннеады – люди, в основном фараоны, но так же и знать, жрецы и простые люди, доросшие до божественного статуса, их останки и таланты боготворились после их смертей. Так ли это или же они – духи определенных сил, символизированные в форме животных, которые были возвеличены так, что они могут направлять смертных через жертвоприношения и тяжелую, тяжелую работу.

♦Силы♦

Говорится, что Египетские силы получили свою форму благодаря вере своих последователей. Верные решили, что некоторые животные, несомненно, лучше представляют те качества, которыми они восхищаются, и это подтолкнуло богов принять формы тех зверей – что лучше помогло их понять, ни с кем не путая. В этом нет ничего нового, но последователи Египетского пантеона фактически делают свои силы *антропоморфными*: знатоками с человеческими телами и головами их тотемных зверей.

Естественно, звериные головы являются хорошим показателем силы каждого бога. Естественно, что силе, обремененной ослиной головой, нечего делать в пантеоне. И все же некоторые младшие силы со временем узнали секреты медленного изменения своих аспектов, и они могут стать шишками, когда нынешняя группа уступит место или отойдет

– если, конечно, они когда-нибудь сделают подобное. Есть слух, что вскоре Ра перейдет к большим и лучшим вещам, и он уполномочил Осириса занять его место, когда он уйдет. Но никто не знает тьму этого. Ра – уклончивое создание, и он не хочет показывать свои карты, пока не будет к этому готов.

Взгляните на страницу 89, где находится карта разделенного королевства Гелиополя, крупным планом показывающая города Ра, Исиды и Осириса.

Ра

Великая Сила, «Фараон Богов»

СВ: Солнце, короли.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Любые законные.
Символ: Анкх (египетский крест – прим. пер.) на солнечном диске.
Домашний п/с/к: Аркадия/Буксенус/Гелиополь (Тхекеле-ре).
Известные Представители: Андус Скорпиос (Рх/♂ человек/Р15/Законно-Добрый); Сфинкс (Рх/Ǿ андросфинкс/HD 15/Законно-Добрый)

Ра – сила сил этого пантеона, знаток, на которого все остальные взирают, ожидая руководства. Как перевозчик солнца и даритель жизни миру, он – высшая сила существования для Египетских сил, и они не желают бросать ему вызов, если могут вместо этого ему помочь.

Греческие силы		
Ангур	Младшая	Война
Анубис	Неизвестно	Мертвые боги
Апшай	Полусила	Насекомые
Баст	Младшая	Кошки, удовольствия
Бэс	Младшая	Удача
Геб	Средняя	Земля
Гор	Младшая	Солнце, месть, война, небо
Исида	Средняя	Брак, магия, материнство
Нефтида	Средняя	Богатство, мертвые
Нут	Средняя	Небо, пары, которым запрещено вступать в брак
Осирис	Средняя	Растительность, мертвые
Птах	Младшая	Художники, ремесленники, путешественники
Ра	Великая	Солнце, короли
Секер	Младшая	Свет
Сет	Средняя	Зло, засуха, пустынные штормы
Шу	Средняя	Ветры, атмосфера
Тефнут	Средняя	Штормы, дождь, текущая вода
Тот	Младшая	Знания

Дом Ра на Аркадии – Первое Королевство Гелиополь, место палящего света и блестящего песка, где солнце сияет так долго, сколько Ра направляет свою ладью, Манджет, через небо. Ночью свет увядает, температура совершенно понижается, и создания пустыни начинают шевелиться по всей земле. Львы, скорпионы и змеи рыскают

в песке в поисках пищи и отдыха, прежде чем солнце вернется опять. Хоть Ра и законный бог, он также проявляет внимание и к миру природы, и горе любому глупцу, который забудет об опасностях пустыни. Естественно, народ всегда может найти какое-нибудь небольшое убежище в заполненном палатками городе Тхекеле-ре.

Есть слух, что змей Апофис (так же называемый Апепом) начал снова поднимать свою голову. Это существо из мифов пытается напасть на Манджет в попытке уничтожить солнце и вернуть Египтян к хаосу. Пантеон, в конечном счете, отбросил змея, но активность в пустыне под Гелиополем показывает, что он еще не умер.

АнГур

Младшая Сила, «Сокол Войны»

СВ: Война.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Хищная птица.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Нетаф.
Известные Представители: Монтжу (Рх/♂ человек/F20/Хаотично-Добрый); Тиамхотеп (Рх/♂ человек/P13/Хаотично-Добрый)

Ангур, наиболее воинственный из всех Египтян, так же является одной из знающих сил пантеона. Он не спешит гневаться, что является удивительным, принимая в расчет его хаотичную натуру и портфель. Тем не менее, другие боги часто ищут его совета и помощи.

Ангур живет на том же слое Асгарда, что и Баст, но оба они редко что-либо делают вместе. Баст придерживается обмана и кошачьей тонкости; Ангур же войны и тщательно обдуманной мудрости. Его королевство – узкие глиняные каньоны, где колесницы проносятся через улицы и ущелья. Земля умеренно охлаждена, что является идеальным условием для битв. Но последователи Ангура не борются друг с другом, предпочитая вместо этого обрушиваться на Серую Пустошь и Бездну, чтобы вести войну со злом. Они даже не имеют гарантий, что Ангур спасет их от полного растворения.

С другой стороны, Ангур и его представитель Монтжу постоянно борются над господством. Есть слух, что оба заменяют друг друга на посту бога, и хотя они всегда продвигают дело войны, они так же следуют и своим интересам. Они не могут убить друг друга, и поэтому превращают друг друга в представителей, чтобы каждый мог следить за своим врагом.

В Нетафе доступно только древнее обмундирование. Однако оно отлично изготовлено и прочно. Хищные птицы постоянно кружат здесь в воздухе, ожидая возможности ударить – удачная метафора для заряженной напряженности, которая наполняет королевства Асгарда.

Анубис

Статус Неизвестен, «Гончая Мертвых»

СВ: Охрана мертвых богов.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые.
Символ: Черный шакал.
Домашний п/к: Астрал/странствует.
Известные Представители: Бетита Кхаб (Рх/♂ человек/M14/Законно-Добрый)

Шакалоголовый Анубис использовался для охраны Египетских мертвецов. Хотя, в конечном счете, он сам оказался в опасности соскользнуть в великое ничто и присоединиться к другим силам, которые потеряли своих последователей и теперь бороздят Астрал. Видите ли, Осирис отобрал у него портфель, оставив его ни с чем, и Анубис отправился в серебряную пустоту, чтобы обдумать свою судьбу.

Вот где все и изменилось. Некоторые говорят, что множество все еще живых богов обязали Анубиса охранять тела павших сил против осквернения (хотя любой может только гадать, какой вид осквернения может напугать бога). Другие утверждают, что Анубис сам взял на себя ответственность и охотно отказался от своей божественности. В любом случае, сейчас он совсем не тот, кем был раньше. Фактически, он больше не истинное божество, но нечто другое – нечто уникальное для космоса. Он не имеет королевства на Астрале, просто трон, на котором можно сидеть и великую книгу, в которую он вносит заметки о состоянии своих обязанностей день за днем.

Анубис все еще уполномочивает своего представителя, Бетиту Кхаба, путешествующего по Астралу, стремящегося к (и докладывающего о) летающим телам. Но он больше не предоставляет заклинаний своим последователям. С другой стороны, жрецы Анубиса все же получают свою магию из *какого-то* источника. Возможно, что Анубис черпает свое могущество из божественной шелухи, которая дрейфует по Астралу, большая часть которой гневается, мечтая и тоскуя о жизни.

Апшай

Полусила, «Великий Богомол»

СВ: Насекомые.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые фермеры.
Символ: Молящийся богомол.
Домашний п/к: Внешние Земли/Улей.
Известные Представители: Нет

Апшай – полусила насекомых, но немногие следуют его учению. Конечно, фермеры молятся Апшаю, чтобы сохранить свои поля от заражения, но на этом все и ограничивается. Хоть бог и может удерживать свой статус полусилы, у него мало шансов продвинуться куда-либо в пределах Египетского пантеона.

Что касается его королевства, Улей лежит где-то под Внешними Землями, на «безопасном» расстоянии от туннелей Илсенсина и Гземнида. Место можно определить по огромной башне, по которой ползают муравьи, а под почвой лежит лабиринт, в котором насекомые всех разновидностей роятся друг над другом, пожирая и уничтожая.

Как говорят, туннели Улья ведут в каждый основной материальный мир, являющийся домом последователям Египетского пантеона. Естественно, никто не знает точно, как это работает, поскольку ни один пустышка, спустившийся в Улей, не вернулся обратно. Были ли они пожраны, перенесены или даже преобразованы, никто не может этого сказать.

Баст

Младшая Сила, «Мать Кошек»

СВ: Кошки, удовольствия.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые хаотичные.
Символ: Кошка.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Мерратет.

Известные Представители: Педибаст (Рх/♀ тифлинг/Т8/Хаотично-Добрая)

Так же называемая Бастет или Оубастет, как говорят, эта сила наблюдает за каждой кошкой во вселенной, ни одна из которых не может навредить ей. Вне зависимости от этого, она отчаянно противостоит повелителям кошек с Земель Зверей, в которых она видит узурпаторов и незаконных претендентов на сердца вездесущих кошек.

Королевство Баст называется Мерратет, центр которого – древний город, потерянный в пустынях ее слоя. Каждое здание покрыто виноградными лозами, невероятный возраст заметен в каждой трещине и крошащейся стене. Солнце лениво огревает холмистый ландшафт и непроходимые чащи остальной части королевства, где жирные животные бродят и лежат, испуганные, под когтями могущественных кошек, которые охотятся на земле.

Говорится, что мечты Баст отражаются на ее королевстве, их картины охот и кровавых празднеств играют в головах всех в Мерратете. Те, кто высоко ценят эти мечты, предположительно будут в безопасности от ночных кошек; глупцы, которые так не думают, вскоре станут их добычей.

Бэс

Младшая Сила, «Кроткий Отец»

СВ: Удача.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Дварф в шкуре пантеры.
Домашний п/к: Внешние Земли/странствует.
Известные Представители: Аменемхаб (Рх/♂ человек/Т7/Нейтральный)

Могучая и коренастая личность, Бэс бродит по Внешним Землям и распространяет законы рока. Его портфель – удача и шанс, и он необычайно заинтересован теми, кто имеет интерес к азартным играм. Некоторые говорят, что чем больше риск, то тем больше вероятность, что Бэс перевесит весы в пользу спорщика – так долго, пока болван не станет слишком нахальным, заключая пари.

Мудрецы предполагают, что Бэс должен быть в близких отношениях с дварфскими силами Внешних Земель, особенно с любящим игры Вергадаином. Его отношения с другими богами удачи неизвестны, но, возможно, он испытывает в их отношении любопытство – так или иначе, но это рискованно.

Геб

Средняя Сила, «Отец-Под-Небесами-и-Песками»

СВ: Земля.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые.
Символ: Гора.
Домашний п/к: Элементальная Земля/Пещеры под Звездами.
Известные Представители: Королева Хапшепсут (Рх/♀ полуэльф/F12/Нейтрально-Добрая)

Первый сын Шу и Тефнут, Геб женат на Нут, своей сестре. Он является одной из сил, правящих из Элементального Плана Земли, каким-то образом переправляя веру своих последователей на Внутренние Планы, а не на Внешние. Есть слух, что он поддерживает

канал к королевству Нут на Элизиуме, хотя Шу строго-настрого запретил брак между Гебом и Нут.

Королевство Геба – одно из нескольких мест на плане, где человек может быть уверенным, что стены не обрушатся на него. Проветриваемые туннели прорезаны в земле, и обширные места, наполненные ночным небом (вежливость Нута), создают иллюзию, что человек находится на открытом пространстве. Королевство хранит в себе несколько городов, наполненных десятками тысяч смуглых коричневых просителей, чей цвет темнеет в зависимости от того, насколько ближе они подобрались к союзу с Гебом. Просители являются, как и их сила, веселыми, дружелюбными и любопытными – а иногда даже наивными.

Гор

Младшая Сила, «Мститель»

СВ: Солнце, месть, война, небо.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Голова ястреба.
Домашний п/с/к: Аркадия/Буксенус/Гелиополь.
Известные Представители: Нет

Гор, сын Исиды и Осириса, твердо верит в возмездие; он получил свой портфель и силу, покарав Сета за то, что тот записал его отца в книгу мертвых. Ястребиноголовый Гор не имеет своего собственного королевства, вместо этого предпочитая бродить по Гелиополю и исполнять роль судьи.

Гор импульсивен и обладает горячей головой, и иногда он может быть обманутым глупцом, который знает, как сыграть на его темпераменте. И все же Мститель может учуять грязную руку Сета, и он несет вечную стражу, чтобы предотвратить вторжение созданий и служителей злой силы в святые земли Гелиополя.

Исида

Средняя Сила, «Госпожа Знаний»

СВ: Брак, магия, материнство.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Глаз и слезинка.
Домашний п/с/к: Аркадия/Буксенус/Гелиополь (Гизекхтет); Элизиум/Амория/Покой.
Известные Представители: Сфинкс (Рх/Ǿ андросфинкс/HD 15/Законно-Добрый); Сириан Добрая Жена (Рх/♀ лупинал/М11, Р10/Законно-Добрая)

Исида, жена Осириса, как говорят, обладает знанием обо всем, что находится между небесами и землею. Как госпожа магии в Египетском пантеоне, это является ее обязанностью – находить все, что только можно, в своей области. Сейчас она стала союзником Азута, ее коллеги на Аркадии (и, таким образом, и Мистры, могущественной богини с Торила). Легенды говорят, что Исида очистила Ра, позволив ему сказать ей свое секретное имя, и, таким образом, она заперла таинственную тьму создания. Что она сделала с этой информацией, все еще не известно.

Исида – могущественный друг смертных, дающий им дары всякий раз, когда может себе это позволить. Это она принесла магию и браки людям, и она предоставила бы им больше, если бы могла.

Богиня разделяет правление Гелиополем с Осирисом и Ра, ее часть королевства – наклонная земля, густо покрытая травой и фиговыми деревьями. Река Исида, наполненная святой водой, бежит только через город Гизекхтет. Городом управляет матриарх Ламия Ночной Расцвет, и это место, где все находится в балансе. Никто из людей ни слишком богат или слишком беден, слишком голоден или слишком сыт – для просителей это утопия.

Но Исида имеет также и второе королевство, которое она может назвать своим домом: Покой, небольшой городок на Элизиуме, который является не больше, чем деревней, находящейся на плато. Представитель Исиды - Сириан Добрая Жена хранит там мир, но это не является тяжелой работой – сообщество является домом для женатых пар и заклинателей, работающих над лучшим пониманием мультивселенной и ее секретов. Хотя Гелиополь – дом ее мужа, кажется, что Исида больше предпочитает Покой из-за его ценных исследований.

Нефтида

Средняя Сила, «Госпожа Песков»

СВ: Богатство, мертвые.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Луна и анкх.
Домашний п/с/к: Арборея/Пелион/Амун-тис.
Известные Представители: Бентреш (Рх/♂ полуэльф/R10/Хаотично-Добрый)

Нефтида – прежняя жена Сета. Она оставила его, когда он убил Осириса, и теперь она живет среди пустынь Амун-тиса, презирая пришельцев и обескураживая причудливых путешественников. Она - довольно таинственная сила, запасающаяся богатством и ожидающая, что ее последователи отдадут его ей. Некоторые называют ее недружелюбной, но тьма этого в том, что она просто не хочет быть обутой.

Это отношение простирается и на просителей ее королевства, которые узнали, что все вещи земли выглядят более ценными, чем они есть на самом деле. Уроженцы следят за посетителями; они видели острую кромку меча у глупцов, ищущих возможности наполнить свои карманы. И они идут на великие жертвы, чтобы защитить гробницы и мавзолеи от грабителей – с помощью Нефтиды, конечно же.

Сет иногда посылает представителей в Амун-тис с дарами и сладкими речами для Нефтиды; она берет предложенное, но не обращает внимания на их оплату, обычно вышвыривая за уши глупцов прочь. Но богиня обратила внимание на своего прежнего мужа, когда пришел Бентреш; Нефтида уговорила полуэльфа бросить Сета и стать *ее* новым представителем.

Говоря по правде, Амун-тис не намного больше, чем дюны с рассеянными храмами, гробницами и некрополями. Небольшой город Скарбей лежит недалеко от дворца Нефтиды, и огромные туши титанов засоряют окружающую пустыню (некоторые говорят, что они идут в королевство умереть). Кроме того, человеку лучше пойти в другое место ради богатства и славы.

Нут

Средняя Сила, «Мать Ночь»

СВ: Небо, пары, которым запрещено вступать в брак.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые.
Символ: Звезды на ночном небе.

Домашний п/с/к: Элизиум/Белиерин/Убежище Ночи.
Известные Представители: Нет

Нут, жена и сестра Геба, покинула Гелиополь много эонов назад, когда ей было запрещено больше общаться с Гебом. Теперь она содержит небольшое королевство на Элизиуме, в Белиерине, слое, магически запечатанном гардиналами. Хотя Нут осознает, что она все еще находится в пределах досягаемости Ра, она, тем не менее, находит утешение в своем одиночестве.

Ее королевство похоже на звездное небо, темное место, где нет ни верха, ни низа, только чувство движения сквозь ночь. Там нет живых материальных вещей; просители королевства – сами звезды. Так как Нут притягивает их к себе, они вспыхивают, а затем гаснут навечно.

Осирис

Средняя Сила, «Белая Корона»

СВ: Растительность, мертвые.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Цеп.
Домашний п/с/к: Аркадия/Буксенус/Гелиополь (Мемфирия).
Известные Представители: Сфинкс (Рх/Ø андросфинкс/HD 15/Законно-Добрый); Кхаллис Меткис (Рх/♂ полуэльф/Pal13/Законно-Добрый); Кхентаментиу (Рх/♂ человек/M10/Законно-Добрый)

Осирис, великий внук Ра и дитя Геба и Нут, как говорят, будет следующим наследником Египетского пантеона. Некоторые говорят, что Осирис был первым фараоном среди смертных, воскрешенным Ра в качестве примера, к чему должны стремиться смертные. Другие отвергают это как чепуху, настаивая на том, что Осирис получил божественность после смерти от рук Сета, а затем был мумифицирован своей женой, Исидой. Независимо от этого, Осирис имеет острый интерес к человечеству, и со своей женой он работает над подъемом смертных на более высокий уровень.

Холодное королевство в Гелиополе находится и над землей и под ней, и прежние смертные короли могут хранить свои воспоминания о правлении, чтобы предоставить острое знание о законе. Нежить свободно ходит по Мемфирии, Городу Белой Короны – по крайней мере, пока они свободны в своих сердцах от зла.

Птах

Младшая Сила, «Открыватель Путей»

СВ: Художники, ремесленники, путешественники.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Мумифицированная рука.
Домашний п/к: Эфир/странствует.
Известные Представители: Нет

Есть слух, что Птах предшествовал даже Ра, но он, предположительно, был понижен из-за того, что был большой жизнерадостной, активной силой. Хорошо известно, что Птах ныне странствует по Эфиру, и из-за этого он более доступен смертным. Но человеку лучше осторожно ходить вокруг него – кажется, что сила питается Эфиром, и он может буквально отослать глупца в любое место на планах. Тифлинг, который утверждает, что

пострадал от этого перемещения, говорит, что Птах может даже забросить человека в королевство другого бога без разрешения той силы (и снова, люди знают, какими заслуживающими доверия являются тифлинги).

Очевидно, что Птах – известное имя среди Эфирных и внутрепланарных путешественников. Но поскольку он – источник вдохновения и творческой силы, любители искусства и красоты столь же хорошо знают Птаха.

Секер

Младшая Сила, «Несущий Свет»

СВ: Свет.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любители света.
Символ: Ястребиноголовая мумия.
Домашний п/с/к: Элизиум/Амория и Таласия/Ро Стау.
Известные Представители: Имхотеп (Рх/♂ бариаур/Pal12/Законно-Добрый)

Подобно силе Торила Латандеру, Секер желает уничтожить зло и нежить, и он постоянно работает над завершением своего дела. Он – одна из сил посмертия, и нежить, на его взгляд, является просто мертвыми людьми, которые не осознают своего истинного состояния. Если они не хотят следовать правилам Осириса, Секер уничтожает их потоками света из своих рук.

Его королевство, Ро Стау, колеблется между двумя слоями Элизиума, переносясь назад и вперед по его желанию. На Амории Ро Стау – в высшей степени красивый мраморный дворец, с огромными колоннадами, возвышающимися над окружающей пустыней. На Таласии это дом удовольствий на берегах гремящей реки, залы которого наполнены рассерженным и миролюбивым солнечным светом, струящимся из каждой трещины.

Чем бы ни был Ро Стау, его просители – привлекательный, расслабленный (некоторые говорят, что даже ленивый) народ, который сияет внутренним светом. Но когда они идут на нежить, они становятся фанатичными в своей ненависти – намного больше самого Секера. Факт в том, что пустышки просто не могут уместить в своей голове, что не вся нежить злая, разрушительная сила. Но они должны научиться преодолевать свои предубеждения, если они хотят заключить союз со своей силой.

Сет

Средняя Сила, «Повелитель Зла, Осквернитель Мертвых»

СВ: Зло, засуха, пустынные штормы.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Свившаяся кобра.
Домашний п/с/к: Баатор/Стигия/Анкхвугат.
Известные Представители: Некрофептис Скорпиос (Рх/♂ служитель Сета/F13, T15/Законно-Злой); Омикростий (Рх/♂ великая мумия/HD 10/Законно-Злой); Ирисири (Рх/♂ человек/M13/Нейтрально-Злой)

Главная сила зла в Египетском пантеоне, Сет все же хорошо знаком с остальными богами. В конце концов, он один из девяти, входящих в Эннеаду – старший член пантеона. Другие должны уважать его, даже если они не сильно нравятся ему. И не смотря на его злые пути, Сет был замечен на стороне остальной части пантеона во время борьбы против хаотичных разрушений змея Апофиса. В конце концов, он все же сила закона.

Сет был женат на Нефтиде, и сейчас он снова и снова посылает представителей в ее королевство в попытке вернуть ее назад. Естественно, он так же питает страсть к Исиде, и не является тьмой, что если у него будет шанс, то он запишет Осириса и Гора в книгу мертвых. Злая сила просто ненавидит Осириса – в конце концов, Сет уже убил его прежде – но его ненависть к Гору проистекает из того факта, что Гору предоставлен трон, который жаждет Сет.

Когда дело доходит до планарных отношений, Сет – самая активная из Египетских сил. Он постоянно заключает и разрывает союзы с другими божествами (и почти-божествами), последние слухи утверждают, что он болтался с Семианием, богом человекоящеров. Некоторые даже говорят, что Сет имеет дела с Тиамат. Но большинство сил знают, что все, во что он вовлечен, следует тщательно проверять.

Королевство Сета на Бааторе называется Анкхвугат, пылающая пустыня в середине снежной Стигии. В центре королевства находится огромная черная пирамида, которая, кажется, отбрасывает тень на всю землю. Просители абсолютно не заслуживают доверия, но они имеют странное чувство чести, и они не хотят брать обратно свои подтвержденные присягой слова. Естественно, получить от них клятву – это уже совсем другой вопрос.

Шу

Средняя Сила, «Вседержитель»

СВ: Ветры, атмосфера.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Страусиное перо.
Домашний п/к: Элементальный Воздух/Пустынный Ветер.
Известные Представители: Керехути (Рх/♂ человек/М10/Законно-Добрый)

На Шу, брата и мужа Тефнут, отца Геба и Нут, Ра возложил ответственность хранить Нут и Геба разделенными, и Шу превосходно с этим справляется. Как атмосфера, он предохраняет соприкосновение земли (Геба) с небом (Нут), и, таким образом, оба любовника разделены.

Королевство Шу, Пустынный Ветер, является чистым бризом и небом; хотя оно все еще заметно отличается от остального Элементального Плана Воздуха. Воздух более теплый и блестит золотом, и он наполнен ароматом корицы и песка. Говорят, что посетитель королевства может передвигаться простым усилием мысли.

Естественно, штормы могут возникать неожиданно, но Пустынный Ветер обычно является местом покоя и мягкого бриза. Вот почему просители являются по большей части теплым, ласкающим ветром, хотя некоторые принимают форму золотых потоков солнечного света.

Тефнут

Средняя Сила, «Ярость Шторма»

СВ: Штормы, дождь, текущая вода.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые.
Символ: Пирамида и солнце.
Домашний п/с/к: Байтопия/Шаррок/Гнев Ветра.
Известные Представители: Диалотеп Хромой (Рх/♂ человек/Р9, М7/Нейтрально-Добрый)

Тефнут, жена Шу, появляется как привлекательная женщина с головой льва. Она – сила изменчивого настроения и расположения. Те, кто умеют читать погоду, могут чувствовать изменения ее настроения – под кажущимся хаосом лежит глубокий порядок штормов и молний. Тефнут может быть мягкой и любезной в одну минуту, и бушующей и жестокой в следующую. Она не жестока и не уничтожает без причины, но пустышки, которые заработали ее ярость, сразу же об этом узнают.

Королевство Тефнут, Гнев Ветра, лежит на одной из многих гор Байтопии, терзаемой ветрами и дождями. Просители скрываются от штормов в пещерных деревнях; самое большое поселение, Стон-кхат, находится под управлением представителя Диалотепа Хромого. Уроженцы проводят свое время, помогая прохожим и служа своей богине. Хотя ветер прекращается редко, а дождь перестает лить только иногда, они любят Гнев Ветра, и некоторые люди, которые приходят сюда, тоже.

ТОТ

Младшая Сила, «Хранитель Знаний»

СВ: Знания.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Ибис.
Домашний п/к: Внешние Земли/Владения Тота.
Известные Представители: Банебджедет (Рх/♂ бариаур/F3/Нейтральный); Джехути (Рх/♂ гитзерай/Т6/Нейтральный); Нормус Г'талс (Рх/♂ тифлинг/М8/Нейтральный)

Тот, как говорят, насобирал так много знаний, как боги Илсенсин и Гземнид вместе взятые, и использует их в намного более самоотверженных целях. Исида может знать все, что происходит в мультивселенной *сейчас*, но Тот знает все, что случалось в прошлом. Как хранитель Великой Библиотеки, Тот позволяет ученым в своих священных залах искать все, чего жаждут их умы.

Его просители живут в маленьких деревеньках вдоль Реки Ма'ат и поблизости от города Тебестуса (где находится Великая Библиотека). Все виды ландшафта могут быть найдены в его королевстве; пустыня и болото оспаривают друг у друга все место вдоль реки.

Эльфийский Пантеон

Много, много веков назад, когда мультивселенная создавалась и рушилась на пути к своему нынешнему существованию, эльфийские силы возникли из красоты земли, к их аспектам относилось все, что было от творения чистым. Некоторые из них выросли на вере и эмоциях эльфов, тогда как другие уже существовали до того, как начал дышать первый эльф.

Пока силы делили планы, Кореллон Ларетиан, создатель и сверхсила эльфийской расы, выбрал леса в качестве места, где будет жить его народ. Однако до того, как Кореллон успел востребовать себе леса, его конкурент – Груумш, бог орков – поднялся защищать свои владения. Два бога боролись столетиями (в эльфийской мифологии говорится только об одном дне и одной ночи), каждый из них отстаивал свои убеждения яростными ударами и ненавистью. Кровь Кореллона смешалась со слезами луны и окропила землю, и так возникли эльфы. Порожденные яростью и отчаянием самых первых сил, эльфы познали различные страсти за все время своего долгого существования. Они

платят своему покровителю неослабевающим поклонением и верой, что делает эльфийский пантеон одним из самых распространенных в мультивселенной.

♦Пантеон♦

ЕСТЬ МУЗЫКА в **СТРУНАХ АРФЫ** и в **ТЕТИВЕ ЛУКА**.
Под **КАКУЮ** тебе нравится **ТАНЦЕВАТЬ БОЛЬШЕ?**

- **ЭЛИСТАРАНОР БЫСТРЫЙ**, страж **АРВАНДОРА**

Существует мнение, что из всех пантеонов космоса, эльфийский наиболее сконцентрирован на целостности создания: тела, души и разума. Во всех вещах, даже в искусстве и войне, они ищут эстетического совершенства и гармонии. Несовершенство – для низших существ, а эльфы не желают относиться к этим существам.

Все эльфийские силы называются Селдарин. Это можно перевести, как «братья и сестры лесов», хотя понятно, что не все боги, фактически, являются детьми одних родителей. Некоторые легенды называют Кореллона и Сеханин Лунный Лук двумя создателями эльфийской расы, тогда как другие сказания утверждают, что Кореллон создал их всех. Вне зависимости от правды, Селдарин – довольно закрытая и сплоченная группа, и они обычно не слишком сильно конкурируют с другими пантеонами.

Естественно, исключая силы дроу. Лолс и ее соотечественники были когда-то частью этого пантеона, как и остальные эльфийские божества, но Кореллон и другие сослали их, когда узнали о том, что Королева Пауков учит ереси смертных, уводя их во тьму. Селдарин не могут допустить обращения своих последователей ко злу, и так битва, известная как Война Эльфов, навсегда расколола пантеон на две части.

♦Последователи♦

Естественно, что главными последователями эльфийского пантеона являются эльфы. От затворников серых эльфов до временами болтливых высоких эльфов, от скрытных лесных эльфов до неослабевающих дроу, эльфы представлены всеми типам мышления и жизни. Ни один знаток не нашел способа систематизировать всех эльфов, кроме как «все эльфы» - рубаки игнорируют подобную примитивную классификацию. Это будет глупостью – ожидать от них действий по определенной схеме. В конце концов, никто не будет ожидать, чтобы люди действовали одинаково, и хотя в отношении этой расы можно сделать довольно широкие обобщения, каждый человек по существу индивидуален. То же самое относится и к эльфам.

Поскольку они живут сотни, даже тысячи лет, эльфы развили чувство эстетичности, которого не хватает многим другим расам, тонкость, отвергаемую многими, и мудрость, которая приходит только с большим, очень большим опытом. Спросите любого эльфа, и он ответит, что его род самый прекрасный из существующих.

Многие другие смертные оспаривают это. Но эльфам есть на что указать – их долгая жизнь дает им перспективу, которой обладают немногие, и они достигли такого высокого уровня красоты, гармонии и цивилизованности, достичь которого способен не каждый. Они приравняли магию к высокому искусству, и эльфы врожденно постигают лучше эту тьму, чем многие другие смертные.

Не удивительно, что Селдарин представляют совершенную природу, к которой стремятся эльфы. Силы поддерживают верующих во многих, многих основных материальных мирах. Хотя эльфов в одном любом мире не так уж много, на Прайме их все же не так уж и мало, и это все, что действительно нужно богам. Конечно, поклонение

и вера варьируется от мира к миру, но все ритуалы призваны умиротворять и привлекать внимание эльфийского пантеона, и таким образом Сила Селдарин растет.

Эльфийские силы		
Аэрди Фаэния	Средняя	Воздух, погода, птицы
Кореллон Ларетиан	Великая	Магия, музыка, искусства, война
Глубинный Сашелас	Средняя	Создание, знания, красота, магия, морские эльфы
Эреван Илисере	Средняя	Вред, изменение
Фенмарель Местарин	Младшая	Дикие эльфы, козлы отпущения
Ханэли Селанил	Средняя	Любовь, красота
Лабелас Энорет	Средняя	Время, долговечность
Сеханин Лунный Лук	Средняя	Мистика, мечты, смерть, путешествия
Солонор Теландира	Средняя	Стрельба из лука, охота
Дроу		
Эйлистраи	Младшая	Песни, танцы, искусство меча, охота
Киарансали	Полусила	Нежить, месть
Лолс	Средняя	Пауки, зло, тьма
Ваэрун	Младшая	Воровство, территория
Зинзерена	Полусила	Хаос, убийцы

♦Арвандор♦

Арвандор – королевство большинства эльфийских сил, и Арваниат, королевство эльфийских мертвых и упокоенных, часто помещаются в одном месте. Праймы только знают, что оба в высшей степени подобны, но планары и эльфийские просители могут дать гарантию человеку, что эти места – одно и то же.

Арвандор – место густых лесов и неземной красоты, пронизанное страстями Арбореи. Некоторые говорят, что он представляет целый план, но скорее эльфы воздействуют на королевство своим присутствием, чем план воздействует на них. Как и должно быть, Арвандор – место тайн, даже для самих эльфов. Они говорят, что только силы знают все его секреты. Одна вещь не является тайной: Селдарин выиграли королевство у богов гигантов; даже сегодня гигантские руины лежат на лесных полянах и лугах (смотрите карту).

Большинству странников также известно, что голодные существа часто появляются в лесах, нападая на любого бедолагу, который достаточно глуп, чтобы бродить поблизости. Иногда Высшие Короли, которые правят эльфийскими просителями, посылают рыцарей в рейды по Арвандору, во время которых они охотятся на отвратительных зверей, которые приходят из близлежащих королевств (и из порталов, ведущих на другие планы). Хотя эльфы имеют несколько таких порталов, они постоянно стоят на их страже, чтобы уберечь себя от вторжения зла и опасностей (включая атаки ненавистных поработителей Неблагого Двора).

Силы не заинтересованы в ежедневном управлении Арвандором, предпочитая накладывать эту миссию на своих представителей и эмиссаров, которые принимают данные обязанности более или менее серьезно. Представители и эмиссары – это не одно и тоже. К первым относятся эльфы, которые получили часть способностей бога, и которые

осуществляют божественное правосудие и прихоти. Позже они просто заряжаются силой для осуществления определенных приказов. Эмиссары не имеют никаких способностей, кроме тех, с которыми они родились.

Странники, которые не являются эльфами, должны сделать бросок Мудрости, когда они входят в Арвандор. Тот, кто проваливает его, подчиняется заклинанию земли. Он отправляется на поиски эльфов, поет, танцует и предается своим удовольствиям, наслаждаясь жизнью. Его можно увести отсюда, но человек, который не имеет друзей, которые могли бы увести его из Арвандора, в конечном счете будет потерян.

♦Эльфийские силы♦

Хотя Кореллон Ларетиан – единственная великая сила во всем пантеоне, большинство других богов достигает среднего статуса. Это означает, что эльфы – могущественная и влиятельная группа; они – одни из сильнейших нечеловеческих пантеонов и, конечно, противопоставляются более слабым человеческим богам. В большинстве, эльфийские боги – гермафродиты, выступающие, как мужчины, так же как и как женщины без малейших угрызений совести. Все же большая их часть имеет любимый пол, и именно такими их знают последователи.

Кореллон Ларетиан

Великая Сила, «Защитник»

СВ: Магия, музыка, искусства и ремесла, война.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Серебряный полумесяц.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор.

Лидер эльфийского пантеона, Кореллон Ларетиан, как говорят, дал жизнь всей эльфийской расе. Он также покровительствует большинству эстетических занятий (включая магию и войну) высоко артистичных людей. Добавьте к этому тот факт, что он – наивысшая шишка для одной из доминирующих рас, и странник решит, что Кореллон не больше чем мелочное высокомерное существо – мысль, которую подтверждает высокомерие, которое многие эльфы проявляют к тем, кто не принадлежит к их роду.

Это не так. Со всем своим могуществом, Кореллон все еще скромен и всегда открыт для изучения чего-то нового, и это делает его еще сильнее. Смотрите, большая часть других сил держат свои головы в облаках, а сердца – в своих интересах. Кореллон, кажется, искренне любит выбирать новые пути мышления и новые методы действия; поговаривают, будто он путешествует по Арвандору, замаскировавшись для того, чтобы учиться у пришельцев, посещающих его королевство.

Союзники Кореллона включают глав человеческих пантеонов. Он проявляет острый интерес к другим культурам и, кроме того, он любит узнавать про другие силы. Но его верные товарищи – покровители других нелюдей: Морадин, Йондалла и прочие. Вместе они наблюдают и гарантируют, что божества пантеонов людей (и монстров) не вырастут в силе также быстро.

Кореллон живет в великолепной мраморной башне в самом сердце Арвандора. Когда-то эта башня принадлежала гигантам. Шпиль высится в кронах деревьев и над ними, с меньшими шпилями, вьющимися в восхитительно созданной неразберихе. Ее эльфийское название *Гвиллахаигтаэрилл*, что означает «Многоблестная» (как многие ее называют), и комнаты внутри ее никогда не повторяются – исключая центральную

тронную комнату. Произведения искусства, созданные Кореллоном и его последователями, весят на стенах по всей башне, и все они потрясают своей красотой или ужасом.

В пределах границ Арвандора главным представителем Кореллона является Адарк Сияющий Лист (Рх/♂/эльф/F13/M13/Совершенный Орден/Хаотично-Добрый), быстро соображающий знаток, который почти довел до совершенства искусство действия без раздумий. Он также мастер обратного – раздумий без действия, что гораздо сложнее, чем кажется. Ардаку предоставлены дары предусмотрительности, что позволяет ему немедленно оценить ходы действий и актов, и действовать в зависимости от их природы. Он красив, умен и является одним из лучших созданий в королевстве.

Кореллон доверяет другому представителю, Эймхере Текущей (Рх/♀ эльф/ М10/Хаотично-Добрая), управление Гвиллахаигтаэриллом и окружающими землями в свое отсутствие. Близкое доверенное лицо Кореллона, Эймхера – одна из нескольких смертных, которые ведут беседы с самим богом. Она отчаянно преданна своей силе, и хотя она так стройна, какой может быть только эльфийка, на службе у Кореллона она прямолинейна и решительна. Он предоставил Эймхере способность автоматического *очарования* любого в Арвандоре – любого, исключая самих Селдарин.

Аэрдри Фаэния

Средняя Сила, «Крылатая Мать»

СВ: Воздух, погода, птицы.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Хаотично-Добрые, Хаотично-Нейтральные, Нейтрально-Добрые, Нейтральные.
Символ: Облако с силуэтом птицы.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор; Асгард/Асгард/Альфхейм

Аэрдри Фаэнья, эльфийская богиня воздуха, выражает свободу и импульсивность этой расы. Она также является силой погоды, и управляет непредсказуемыми состояниями атмосферы по всему Арвандору. Однако она остается достаточно дружелюбной – но страннику сначала нужно найти её. Аэрдри не нравятся существа, привязанные к одному месту надолго, и она в первую очередь наслаждается ощущением давления воздуха в спину, и земли, находящейся на тысячу футов под ней.

Она более хаотична, чем почти любой из оставшихся Селдарин, и её поклонники включают ки-ринов, ламмасу, ааракокр и других птиц. Аэрдри ближе всего к эльфам как богиня изобилия, но их преданность ей уменьшается из-за того факта, что она также уважается другими расами.

Королевство силы настолько близко к философской границе между Арбореей и Асгардом, что оно передвигается туда и обратно, иногда являясь частью Арвандора, иногда частью Альфхейма. Независимо от этого, оно часто является местом сильного ветра и погоды, воющих небес, которые сбрасывают на землю всех, кроме лучших летунов. Однако, Аэрдри обычно уменьшает его на один или два узла, открывая свое королевство всем летающим существам, делая его местом прохладных бризов и светящихся духов.

Странно, но Аэрдри почти не поддерживает отношений с другими силами воздуха, кроме тех, которые любят птиц и свободу. Но большинство человеческих и получеловеческих божеств преследуют другие цели и не разделяют убеждений Аэрдри.

Главные ее просители – авариэли, крылатые эльфы. Истина в том, что они – единственные эльфы, к которым богиня имеет отдаленный интерес, так как они наиболее соответствуют ее видению мультивселенной. Просители скапливаются вокруг ее летающего дворца, выступая в качестве стражей и слуг для воздушной силы.

Представители Аэрдри имеют склонность к путешествиям. Она посылает их помогать существам, нуждающимся в свободе, бедолагам, удерживаемых против своей воли и угнетенных законом. Ее главным инструментом в данном отношении является Виллим Справедливое Перо (Рх/♂ авариэль/F15/Хаотично-Нейтральный), боец, который, в отличие от стереотипных хаотичных и нейтральных глупцов, полностью владеет своими способностями. И потому справедливо, что он решил применить их для обретения тотальной свободы. Аэрдри дала ему способность создавать *стену ветра (wall of wind)* пять раз в день, и ему никогда не препятствует никакой шторм, кроме тех, которые контролируют великие силы.

Глубинный Сашелас

Средняя Сила, «Друг Моряков»

СВ: Создание, знания, красота, магия, морские эльфы.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые, Хаотично-Нейтральные, Нейтрально-Добрые.
Символ: Дельфин.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп и Осса/Элавандор.

Королевство Глубинного Сашеласа, бога морских эльфов, известно как Элавандор. В зависимости от настроения силы, оно лежит также в Искрящемся Море на краю Арвандора или где-то на водном слое Осса. Однако человек всегда может использовать Искрящееся Море для того, чтобы добраться до Элавандора – серия постоянно увеличивающихся пещер близ песчаных берегов, в конечном счете, открывают великую пропасть, в которой и живет божество. Везде, где можно найти его королевство, Глубинный Сашелас постоянно создает новые острова, коралловые рифы и подводные гроты. В отличие от других Селдарин, он редко удовлетворяется достигнутым, и всегда ищет улучшения сделанного.

Глубинный Сашелас – член (а некоторые говорят - лидер) *асаталфинара*, группы нечеловеческих морских сил. Он также хороший друг Посейдона, и Мананнан Мак Лир по возможности посещает Элавандар. Эгир, злой Северный бог моря, один из врагов Глубинного Сашеласа, но сила испытывает больше всего ненависти к Секолах (Великой Акуле) и Панзуриэлю (Поработителю). Глубинный Сашелас постоянно борется со злыми богами, и он редко проводит свободный день без вреда с их стороны.

Его дворец, лежащий на дне пропасти, построен из кораллов, золота и мрамора. Хотя он и находится на дне впадины, вода вокруг него является прозрачной и синей, и она пронизана светом до самого дна. Есть слух, что человек узнает, когда он окажется на краю Элавандора, по воде, которая вокруг него начнет темнеть и мрачнеть.

У королевства есть свой секрет: любой эльф с добрым мировоззрением может дышать под водой так же, как на поверхности. Очевидно, что сокрытие мировоззрения не действует против силы бога, и потому странник может быть уверенным в том, что люди из здешних эльфов (даже дроу) служат делу добра. Естественно, заклинания и магические предметы позволяют рубаке дышать под водой, так что, *возможно,* что странник сможет встретить злых эльфов в Элавандоре. Но они сначала должны достигнуть подводного королевства, чтобы надеяться дышать в нем, а это место постоянно меняет местоположение.

В настоящее время любимым представителем Глубинного Сашеласа является Элла Дочь Волн (Рх/♀/морской эльф/Р20/Хаотично-Добрая). Жрица выглядит несколько скучной среди своих сородичей, должным образом утверждая свою преданность долгу, но она имеет душу артиста и темперамент касатки. Ее бог дал ей силу плавать немного быстрее любого подводного существа, и если она прикасается к морскому дну, то она может призвать водную элементаль (16 Хит Дайсов) себе на помощь.

Эреван Илисере

Средняя Сила, «Обманщик»

СВ: Вред, изменения.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Хаотично-Нейтральные.
Символ: Сверхновая звезда с асимметрическими лучами.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор.

Говорят, что Эреван Илесере – одна из наиболее любящих шутки сил в мультивселенной, и есть очень мало доказательств обратного. Будучи богом шуток и вреда в пантеоне, он уважаем эльфийскими ворами и обманщиками; другие эльфы находят его слишком непредсказуемым. В то же время он отчаянно предан Селдарин, и другие эльфийские силы знают, что могут положиться на него, и что он придет им на помощь, даже если они не просят об этом.

Ходит слух, что Эреван столь же непредсказуем, как мимолетный дождь в пустыне, но истина состоит в том, что его привлекают рубаки, имеющие свою собственную удачу. Он не очень приветлив с теми, кто постоянно опирается на его помощь и благосклонность в своих целях; достаточно ленивый глупец вскоре поймет, что Эреван больше не обращает на него внимания. Но человек, который полагается на себя, вскоре обнаружит, что он часто получает руку помощи от этой непостоянной силы.

Эреван является членом группы смутьянов, которая включает Гарла Сияющее Золото, Дагдху и других божеств забав и удачи. Он любит подшучивать с ними (и над ними), и в результате этого он заработал несколько врагов среди более серьезных и здравомыслящих сил. Естественно, что его это не заботит; он просто наслаждается этим.

Когда Эреван останавливается отдохнуть в Арвандоре, он выбирает местечко недалеко от Сучка, сообщества эльфов и рататосков, расположенного возле корней Иггдрасиля, Мирового Ясеня. Там он содержит свой растягивающийся и изменяющийся дворец, сделанный из дерева, камня, хрусталя и всего остального, что соответствует его настроению. Комнаты не перестраивают себя для любого, кто находится внутри, но при следующем посещении человек увидит, что все изменилось.

Более того, дворец содержит все шутки и ловушки, которые когда-либо запутывали или веселили божество. Эреван не рассчитывает, что люди будут гулять по его дворцу; истина в том, что он поощряет рубак проверять свое остроумие и навыки в его доме. Пока они не несут никакой угрозы силе, они будут наслаждаться весельем – или даже могут попытаться убежать с сокровищами Эревана. Естественно, божеству нравится раздавать свои ценности. Что-то, что выглядит дешевкой, может быть звенелками, тогда как тусклый, изношенный объект может быть истинным сокровищем, которое ищет человек.

Филана Человеколовка (Рх/♀ эльф/Т18/Хаотично-Нейтральная) – странствующая представительница Эревана. Она может одним взглядом определить цену объекта в пределах нескольких золотых монет, и ей нравится смущать людей, рассказывая им, что они несут, сколько они стоят и сколько они, *вероятно,* будут стоить. Эта не совсем та тактика, которая нужна для выживания, но Филана может также принимать *теневую форму (shadowform)* на два часа каждый день.

Фенмарель Местарин

Младшая Сила, «Одинокий Волк»

СВ: Дикие эльфы, козлы отпущения.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.

Символ: Эльфийские глаза во тьме.
Домашний п/с/к: Лимбо/Феннимар.

Если Эреван отражает веселье эльфийского общества, то Фенмарель – изгой, одиночка, который не может находиться в компании других сил. Он угрюм и серьезен, и представляет собой отличный противовес Эревану. Фенмарель преднамеренно забрал свое королевство на Лимбо, и мыслящие таким же образом эльфы столпились на его стороне (хотя «столпились» не совсем подходящее слово; в действительности они *разошлись* на его стороне). Он учит этих эльфов следить, выживать в одиночку, заниматься обманом и партизанством и использовать яд, чтобы тонко избавиться от своих врагов.

Ходят слухи о том, что Фенмарель был любовником Лолс, и одним из первых, совращенных ее силой и обещаниями. Но он отвернулся от нее до того, как окончательно перешел на темную сторону, и она никогда не простила его за это. Фенмарель не простил Лолс предательства эльфийской расы, и, таким образом, он ненавидит дроу и все, за что они стоят. В его королевстве, Феннимаре, не потерпят ни одного дроу, даже тех, у кого доброе мировоззрение.

Находящийся глубоко в супе Лимбо, Феннимар – это отличное место для странника, который был изгнан из шума и зловония цивилизации. Королевство, скрытое в дикой горной местности, отлично поддерживает свою форму; человек, который ходит по пустым лесам, может натолкнуться на поляны и потоки, холмы и долины, угрюмых отшельников и диких лесных зверей. Но Феннимар – это место, которое позволяет пришельцу присесть и подумать в тишине. По правде говоря, кажется, будто королевство защищает того, кто пришел побыть наедине, подальше от пытливых глаз и странствующих ног. Здешняя земля не имеет настоящих городов или домов, только стоянки, где странник может найти еду и воду (если он сам сможет их найти).

Кроме Эйвери Арринсона (Рх/♂ человек/R13/Свободная Лига/Хаотично-Добрый) Фенмарель также держит в своем королевстве еще несколько представителей – по большей части рейнджеров – чтобы поддерживать в королевстве мир. Но лишь немногих из них видел глаз смертного. Видите ли, Фенмарель дает своим агентам силу оставаться сокрытыми на всех видах местности. Они могут не двигаться очень долгое время, и они находят отличные места для укрытий. Даже животные не могут увидеть или учуять их.

Ханэли Селанил

Средняя Сила, «Золотое Сердце»

СВ: Любовь, красота.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Золотое сердце.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор.

Эльфийская богиня любви и красоты, Ханэли Селанил – одна из хранительниц Вечнозлатого – Фонтана Юности и Красоты – который она разделяет с другими, схожим образом мыслящими силами (включающими Сьюн, Фрейю и Афродиту). Её последователи включают в себя и эльфов и полуэльфов, которые с любовью и страстностью восхваляют ее тайны.

Ханэли – дружелюбный знаток, насколько это вообще возможно для силы, но она редко появляется перед своими верующими. Вместо этого ей нравится демонстрировать свое удовлетворение с помощью знамений, подобных неожиданной любви или открытию нового наслаждения. Она терпелива и прощает незначительные нарушения, но только до тех пор, когда обидчик искренне сожалеет о них. Эта сила воплощает наслаждения в

душах эльфов, и поэтому большинство эльфов уважают ее, даже если они не предлагают ей свою верность.

В Арвандоре Ханэли живет в великолепном хрустальном дворце, который находится в самом центре легендарного Вечнозлатого. Она иногда пускает случайных смертных к фонтану, но только тех, кто служит ей много лет, и принес славу её имени. Если они этого не делают – ну что ж, она скорее запишет их в книгу мертвых, чем окажет им свою щедрость.

Дворец Ханэли построен так хорошо, что единственная свеча, поставленная должным образом в его границах, может осветить всю хрустальную конструкцию (и сразу же укроет весь дворец мраком, если чуть-чуть сдвинуть её). Снаружи глупец не сможет увидеть, что находиться за хрустальными стенами, но если посмотреть изнутри, то это будет похоже на взгляд через исключительно прозрачное стекло.

Представители Ханэли – пара эльфийских близнецов – редкость в любом мире – по имени Ллевеллин (Рх/♂ эльф/F10/Хаотично-Добрый) и Ллисса Длинные Листья (Рх/♀ эльф/Р10/Хаотично-Добрая). Они – идеалы смертной эльфийской красоты (хотя, в действительности, они не могут конкурировать с очарованием своего божества), но они удивительно скромны. Видите ли, близнецы имеют силу увидеть истинную красоту в сердце каждого бедолаги, так что они не обладают высокомерием, обычно присущим прекрасному народу. Более того, Ллевеллин может обратить любую гладкую поверхность в зачарованное зеркало (*зеркало ментального мастерства (mirror of mental prowess), зеркало удержания жизни (mirror of life trapping), зеркало противостояния (mirror of opposition)* и так далее), а Ллисса может контролировать любой вид цветущих растений, который она видит.

Лабелас Энорет

Средняя Сила, «Дающий Жизнь»

СВ: Время, долговечность.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Восходящее солнце.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор.

Говорят, что одноглазый Лабелас Энорет – это сила, которая отмеряет долготу эльфийской жизни и определяет, когда она должна быть прервана. Он не заботится о каждой отдельной личности, предпочитая смотреть на расу в целом – истина в том, что истории рассказывают, что он обменял свой глаз на способность видеть сквозь время. Это Лабелас делает эльфов почти невосприимчивыми к течению лет, и он ослабляет каждое новое поколение по сравнению с прошлым. Божество дарует мудрость и ученость одинаково и юным и старым, и он редко призывается, но часто восхваляется.

Известно, что Лабелас проживает в Арвандоре, но точное местонахождение его обители остается тайной. Некоторые утверждают, что его владения сокрыты под огромным холмом королевства, тогда как другие говорят, что это просто исчезающая башня, появляющаяся только как предвестник бедствий (появления нового лидера среди смертных эльфов).

Время – абстракция для большинства существ. Но я могу видеть, как оно быстро истекает для тебя.

- Наралай Далекое Перо, слуга Лабеласа Энорета, нарушителю

Лабелас поддерживает хорошие отношения с оставшейся частью Селдарин, но он также завел себе союзников и среди других сил. Он и Хронепсис, бог драконов хорошо понимают друг друга, а еще говорят о том, что Лабелас ищет возможности установить связь с Шекинестер (хотя божество наг, на данный момент, держится от него подальше).

С другой стороны, Лабелас – хорошо известный враг сил энтропии, возможно потому, что его цели включают скорее сохранение материи, чем её разрушение. Особенно ненавистный его враг – Йиногу, представитель гулей и гноллов, хотя другие боги нежити также вызывают гнев у Дающего Жизнь.

Главный представитель Лабеласа – золотой эльф с Торила по имени Вартан Хай Сильвар (Рх/♂ золотой эльф/Р16/Хаотично-Добрый), смертный, взятый с Основного Материального Плана на службу одноглазому богу. Оба поссорились некоторое время назад, но похоже, что они восстановили мосты; теперь Вартан работает с Лабеласом весьма охотно. Странно, но ни один из них не говорит, что Вартан в буквальном смысле *служит* силе, а только то, что он помогает Лабеласу по своему выбору. И за это Вартан может по желанию заставить одним своим прикосновением немедленно состарить любое существо на 20 лет (те, кто успешно выкинут спас-бросок против заклинаний, потеряют лишь 10 лет).

Сеханин Лунный Лук

Средняя Сила, «Дочь Ночных Небес»

СВ: Мистика, мечты, смерть, путешествия.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Полная луна, лунный лук.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор.

Поочередно называемая женой и дочерью Кореллона, Сеханин – самая могущественная из женских сил этого пантеона. Отождествляемые с мистическими силами луны, слезы Сеханин, в соответствии с легендами, смешались с кровью Кореллона и дали жизнь эльфийской расе. Эльфы не забыли этого.

Сеханин наблюдает за мечтами эльфов, оберегая их от опасностей, пока они грезят и посылая предзнаменования, чтобы защитить их от грядущих опасностей. Более того, она разделяет силу жизни с Лабеласом Энореттом, и когда эльф готов отойти в другой мир, она посылает ему видение пути, по которому он должен последовать, чтобы достичь родных земель. Потому и не удивительно, что она столь любима своими последователями.

Сеханин разделяет с Кореллоном башню в Арвандоре, прядя свои сети иллюзий и заботясь о его мраморных владениях. Наряду с Лабеласом (и, в некоторой степени, Кореллоном), она удостоверяется, что эльфы должным образом реинкарнируются в лучшие формы, и что эльфийские убежища на Основном Материальном Плане охраняются от вторжений. Те, кто дружат и сотрудничают с Кореллоном, скорее всего, будут столь же хорошими друзьями и для Сеханин.

За пределами Арвандора представителем Сеханин является безродный рубака по имени Лунное Серебро (Рх/Ǿ тифлинг/R10/Хаотично-Добрый), потомок связи между эльфом и танар’ри. Собственная мать Лунного Серебра – прямой ребенок любовников - была, в конечном счете, выслежена и убита демонами из Бездны, которые оскорбились этим союзом. Чувствуя себя несколько виноватой в случившемся, Сеханин взяла Лунное Серебро под свою опеку. Тифлингу была дана сила становиться невидимым по желанию, и в настоящее время он учится ездить на лунных лучах.

Солонор Теландира

Средняя Сила, «Остроглазый»

СВ: Стрельба из лука, охота.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Серебряная стрела на зеленом поле.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Арвандор.

Говорят, что Солонор – самый лучший лучник в мультивселенной, и никто с этим не спрорит. Он может быть и эльфийский бог охотников, но он также и бог природы, взявшийся хранить равновесие между цивилизацией и природой, инстинктами и знанием, необузданностью и оседлостью. Таким образом Солонор не безумный грубиян подобно многим другим охотникам; он выслеживает добычу только из-за заботы о всеобщем равновесии.

Солонор – серьезный рубака, и его последователи склонны быть такими же. Его первоочередные последователи – эльфы, рейнджеры и воины, хотя вера нескольких людей также придает ему силы. Кем бы они ни были, последователи бога тщательно следят за равновесием в природе, так как кроме этого у них ничего нет.

Центром домена Солонора в Арвандоре является Бледное Древо, великолепное белое дерево с серебряными листьями, которые, как предполагается, обладают мистические силы. Но бог обычно путешествует по всему королевству, никогда не останавливаясь подолгу на одном месте, прочесывая леса в поисках существ, которых нужно убить или выгнать. Солонор не особенно разборчив, если, конечно же, его целью не являются дроу, если его цель дроу – он обвиняет именно их в уходе его брата, Фенмареля Мистарина, и он карает любых агентов темных эльфов или Неблагого Двора, которых он сможет найти.

Близкими друзьями Солонора за пределами Селдарин являются Уллер из Северян, хотя Артемида из Греков так же часто сопровождает его во время охоты. Он абсолютно презирает любые силы, которые поощряют разорение природы, особенно божеств Торила - Малара и Талоса Разрушителя.

Солонор не имеет представителей, но он иногда предоставляет специальные возможности верным последователям. Тот, кто просит у него способности передвигаться и по лесу и заселенным землям одинаково бесшумно, получает дар, который обычно длится один год.

♦Силы Дроу♦

Изгнанные из сияющих земель тысячелетия назад, когда их главное божество бросило вызов могуществу Кореллона Ларетиана, дроу теперь коротают свои дни в заполненных ненавистью пещерах под землей. Темные эльфы постоянно противостоят существам света, и столь же часто друг другу. Удивляет, что они прожили так долго.

Эйлистраи

Младшая Сила, «Темная Дева»

СВ: Песни, танцы, искусство меча, охота.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Серебряный длинный меч, разделяющий луну.
Домашний п/с/к: Асгард/Нидавеллир/Свартальфхейм.

Не все дроу следуют по пути зла. Некоторые из них ищут возвращения ко дням невинности и доброты, и поэтому следуют за Эйлистраи, Темной Девой. Она приводит их на пирушки под полной луной, где они сбрасывают бремя злых лет под ее очищающим руководством.

Когда она не танцует, Эйлистраи капризна и мрачна, но она любит красоту и мир. Когда она лишена этого, или когда кто-то вредит одному из ее верных, дикая ярость вспыхивает в ней. Хотя она обычно является утонченной и молчаливой, Эйлистраи может действовать с яростной импульсивностью.

Она правит королевством Свартальфхейм на Асгарде и некоторые говорят, что она делает это вместе с Эреваном Илисере. Это королевство пещер и дроу, но чувство мира и любви переполняют эти пещеры, даже в сердце Асгарда. Ее представитель – Ингрид Лиансдоттир (Рх/♀ дроу/М17/Знак Единого/Хаотично-Добрая), шишка в городе Иггвирд – душевном и святом центре Свартальфхейма. Дроу со светлым сердцем, Ингрид имеет силу обращать свои проклятия в реальность, и ее голос столь же соблазнителен, как и у сирены.

Киарансали

Полусила, «Госпожа Смерти»

СВ: Нежить, месть.
МЗ: Хаотично-Злая.
ВЕР: Хаотично-Злые (дроу).
Символ: Женская рука дроу с серебряными кольцами.
Домашний п/с/к: Бездна/113/Танатос.

Киарансали, дроу богиня нежити и мести, недавно приобрела себе новый дом в Бездне, выбросив своего предшественника в пустоту Астрала и подчинив его неживых слуг своей собственной воле. Ныне она сидит в своем новом доме и строит планы относительно того, как освободить себя от господства Лолс. Она, как говорят смертные, полностью спятила, но нет ни одного безумца, готового сказать ей это лично.

Киарансали имеет несколько представителей, но она предпочитает разбираться со своими проблемами сама, вместо того, чтобы доверять кому-то свое правосудие. Поскольку теперь к тому же она контролирует нежить, то ей подчиняются целые армии воинов. Те, кто были избраны быть ее представителями, знают, что их дни сочтены, и действуют соответственно – им нечего терять, и они делают то, что им нравится. Гниющий Джек (Рх/♂ танар'ри [бабау]/HD10/Хранитель Праха/Хаотично-Злой) – регент во дворце Киарансали в Наратире, Городе Мертвых, тогда как Восьмиглазая (Рх/♀ драйдер/С12/ Хранитель Праха /Хаотично-Злая) следит за замком, известным как Запретная Цитадель.

В качестве королевства, Танатос является очень негостеприимным. Местные жители являются бедолагами, которые были убиты Киарансали, и любой глупец, который попытается забрать просителя из этой области, скорее всего, станет таким же, как он. Это место, где почти ничего не может расти, исключая самые выносливые плесень и грибы. Другие растения, принесенные на Танатос, увядают и умирают, и это не удивительно. Королевство не имеет ни жизни, ни сердца – ничего, что нужно живому человеку, чтобы подпитать себя. Этого места лучше избегать.

Лолс

Средняя Сила, «Королева Ям Демонических Сетей»

СВ: Пауки, зло, тьма.
МЗ: Хаотично-Злая.
ВЕР: Хаотично-Злые (дроу).
Символ: Черный паук с головой женщины дроу.
Домашний п/с/к: Бездна/66/Паутина Лолс (Ямы Демонических Сетей).

Лолс (иногда называемая Ллот) – королева всех сил дроу, хотя большая их часть считает шишками скорее себя, чем её. И все это - только благодаря злой хитрости и

тонкости, которых Лолс придерживается все это долгое время – а так же тому факту, что она имеет своих паукообразных шпионов и демонических служанок во всех местах, и другие божества не осмеливаются поднять на них руку из страха обидеть эту богиню.

Истина состоит в том, что Лолс – тиран, и даже не все её последователи и высокие жрицы любят эту богиню. Они боятся её, да, и они уважают её, но они никогда не испытывали к ней любви – и так из столетия в столетие. Они любят только силу, которую она дает им, и гарантию того, что она будет наблюдать за ними. К счастью для Паучьей Королевы, ей не нужна любовь, а только вера. А самая сильная вера проистекает из страха и уважения.

Лолс жестока и капризна, постоянно обращая одного дроу против другого. Она говорит, что делает это для улучшения расы, стремясь сделать дроу достаточно сильными, чтобы преподдать жестокий урок поверхностным эльфов, но на самом деле кажется, что она делает это просто из любви к боли и страданиям. Несомненно, что ее дроу *становятся* могущественнее в пещерах Подземья, так что кажется, что её методы работают. Все остальное скрыто во тьме; никто не может сказать с точностью, как Лолс планирует отомстить Кореллону и остальными Селдарин.

Ее королевство – также называемое Паутиной Лолс или Ямами Демонических Сетей, в зависимости от того, с кем говорит странник – лежит на 66-ом слое Бездны (смотрите карту на странице 101). Это запутанная масса туннелей и прядей паутины; если взглянуть на него сверху, то оно напоминает исполинскую паутину. Огромная железная крепость Лолс, построенная в форме гигантского паука, является двигающейся, так как она перемещается по паутине в поисках пищи. Некоторые говорят, что крепость имеет свою собственную волю, тогда как другие клянутся, что она движется только по желанию Лолс. Какой бы ни была истина, но если бедолага заметит её приближение, то ему лучше убраться с ее пути.

Паутина Лолс ведет на множество планов, где она имеет цитадели последователей (хотя её жрецами должны быть женщины, каждый глупец может поклясться этой богине в своей лояльности). Йоклол, слуги королевы, следят за каждыми вратами; только достойные или осужденные могут путешествовать через них с позволения Лолс. Все остальные – пища для ее пауков, столь многочисленных в ее королевстве.

Ваэрун

Младшая Сила, «Сокрытый Бог Ночи»

СВ: Воровство, территория.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Нейтрально-Злые (мужчины дроу).
Символ: Черная полумаска.
Домашний п/с/к: Карцери/Колотис/Элланиат.

Если Лолс требует внимания исключительно женщин дроу, то Ваэрун стоит за равноправие мужчин – истина в том, что его жрецы-дроу *должны* быть мужчинами, также, как они не могут быть жрецами Лолс. Это может навести человека на мысль, что Ваэрун может встать на один уровень с Лолс. Естественно, поскольку он всего лишь младшая сила, Ваэрун боится Паучьей Королевы, и старается не действовать против неё – по крайней мере, открыто. Вместо этого он старается бороться с ней из теней, безмолвно борясь с ней. Тем временем, из своего королевства на Карцери (верующие Лолс называют его норой), Ваэрун старается настроить все остальные силы дроу против нее. Таким образом его жрецы тихо движутся по городам дроу и поверхностным землям, постепенно набирая силу для своего божества.

Ваэрун также является силой воровства и территории, и он активно демонстрирует это всякий раз, когда какой-то глупец приходит в его королевство. Элланиат навсегда

останется неизвестностью для любого мироходца, так как бог стирает воспоминания об этом месте из памяти всех, кто посещает его. Некоторые говорят, что это окончательная форма воровства – кража самой сущности человека.

Представители Ваэруна также хранят свою личность в тайне. Пока они работают против Лолс, они не хотят привлекать внимания к себе или делать свои личности известными обществу. Единственный известный представитель Ваэруна – Аллинзир Ги'Лира (Рх/♂дроу/Т4/Революционная Лига/Нейтрально-Злой), тонкий интриган, который может исчезнуть в тенях и не беспокоиться о свете. Что же насчет остальных представителей Ваэруна, то людям известно, что они исключительно все являются дроу мужского пола, и что они получают способности, связанные с *истинным видением*, воровством, кошачьей грацией и нанесением вреда тем существам, которые уязвимы только для магического оружия.

Зинзерена

Полусила, «Преследующая»

СВ: Хаос, убийцы.
МЗ: Хаотично-Злая.
ВЕР: Не имеет.
Символ: Черный плащ и короткий меч.
Домашний п/с/к: Основной Материальный План (Торил).

Зинзерена еще не имеет своих собственных последователей; она даже не создала своего собственного королевства. В настоящее время она преследуется остальными членами пантеона дроу, так как она играет не по их правилам. Прямо сейчас она скрывается в основном материальном мире, который называется Торил, в городе дроу Мензоберранзане, и ходят слухи, что это именно она стоит за хаосом в этом городе (хотя наиболее вероятно, что настоящий виновник всего происходящего там - Лолс).

Зинзерена зла, аморальна и особенно любима теми дроу, которые мечтают сбросить оковы матерей матрон. Будучи покровительницей убийц и хаоса, она учит своих последователей жестокости, хитрости, хаосу и выживанию любой ценой. Зинзерена относительно недавно обрела божественность; она начала как смертная героиня дроу и почерпнула достаточно веры от своего народа, чтобы самой достичь божественного статуса. Но она до сих пор не избавилась от остатков своей смертности; и таким образом она остается прикованной к Основному Материальному Плану.

Финский пантеон

Далеко на севере, в землях снега и льда, пламенные звезды рождаются во тьме ночи, северное сияние играет на небе, словно огненные духи, а северный олень убегает от волков по замерзшей тундре. Здесь, в земле полуночного солнца, Финны создали себе дом.

Над суровой местностью и степями завывает холодный ветер. В звуках воздуха Финны слушают духов; в трещинах во льду они увидели возникновение своих богов. Более того, полукочевые Финны входили в контакт со многими, многими культурами. Они искривляли и изменяли мифы своей собственной родины, чтобы приспособить под них легенды посторонних, и создать новые истории из этого сплава.

И, таким образом, Финский пантеон вырос из историй у походного костра о духах и колдунах из мифов иных земель.

♦Пантеон♦

Финны не имеют особенно сильного пантеона. Возможно, что это из-за того, что они не фокусируются на распространении сил в свои жизни. Народ в действительности не активен в поклонении своим богам, вместо этого просто принимают силы как данность в своем повседневном существовании. Это не говорит о том, что Финны не уважают своих сил; просто они не так пылки в своей вере, как многие другие смертные в мультивселенной. Для Финнов это не вопрос веры – это просто обычный ход вещей.

Что Финны уважают, так это своих героев. Они особенно любят тех рубак, которые преуспевают на своем поприще, и они считают, что неудачи и злосчастия случаются с теми пустышками, которые терпят неудачу. Естественно, это прагматический взгляд на мир, но опять же, Финны ведут опасную жизнь, холодную, с нехваткой пищи и чего-нибудь еще. Они просто не имеют времени или склонности к романтизации своих героев или божеств.

Ну и что,
что они отходят?
Я могу поспорить, что они все еще
могут вынести твоих богов.

- Кирамойн,
защищающийся финский жрец,
Торамону, Шумеру

Финский пантеон не слишком вмешивается, внося беспорядок, в дела смертных. Силы предпочитают придерживаться себя, помогая людям только тогда, когда пустышки в этом нуждаются сильнее всего. Видите ли, боги имеют свою собственную борьбу – в большинстве случаев против титанических существ тьмы, которые постоянно угрожают пожрать луну, солнце и звезды. Все еще хорошо известно, что шишки пантеона не имеют сомнений на счет смешивания со смертными или посылания для этого своих агентов; большинство героев Финских легенд – затронутые божественной кровью тем или иным путем.

Другая причина столь малого влияния пантеона: его боги рассеяны по Внешним Планам. Не многие Финские силы заботятся друг о друге, вставая за или против своих братьев; кажется, что только некоторые озабочены, что они медленно исчезают из бытия. Факт в том, что серобородые по всем планам сильно заинтересованы в изучении пантеона – кажется, что силы сами позволяют себе исчезнуть. Одно или два юных божества борются с этой судьбой, найдя себе точку опоры в мире, где о них прежде не слышали. Остальные, очевидно, больше не заботятся о том, что с ними случится, и Анубис может вскоре получить несколько новых посетителей на Астрале.

♦Силы♦

Даже сами Финские силы не знают своего точного происхождения. Как говорится, некоторые из них выросли из ранга скромного духа до своего величавого нынешнего статуса, тогда как остальные просто *были* всегда. Какой бы ни была тьма об их рождении, все они сейчас здесь, и не похоже, чтобы любой современный смертный, не важно, насколько он героичен, когда-либо присоединиться к ним.

Финские силы		
Ахти	Великая	Моря, воды
Хийси	Великая	Зло
Ильматар	Младшая	Матери
Ловьятар	Полусила	Боль, пытки
Миэликки	Младшая	Природа, леса
Сурьма	Полусила	Смерть
Туонетар	Великая	Преисподняя
Туони	Великая	Преисподняя
Укко	Великая	Небо, воздух, погода
Унтамо	Младшая	Сон, мечты

Ахти

Великая Сила, «Король Морей»

СВ: Моря, воды.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Нейтрально-Добрые.
Символ: Колеблющаяся водная волна.
Домашний п/к: Элементальная Вода/Крутящая Волна.
Известные Представители: Аланойн (Рх/♂ человек/B16/Свободная Лига/Нейтрально-Добрый); Водяной Дварф (Рх/♂ дварф/F16/Законно-Добрый)

Ахти, водный бог Финнов, уделяет мало интереса делам мира. Он предпочитает быть занятым в своем королевстве, обдумывая вопросы волн и потоков. Хотя он все еще может быть разбужен из своей задумчивости подходящей жертвой, а если он начинает действовать, то посылает или Аланойна, или Водяного Дварфа разобраться с причиной беспокойства.

Его королевство, известное как Крутящая Волна, является местом мерцающей голубизны и зелени, заполненное рыбой и оркасами. Большие киты иногда проскальзывают через королевство на своем пути к глубоким пастбищам. Морские эльфы являются редкими посетителями, и, фактически, единственными постоянными гуманоидами там являются дышащие под водой просители Ахти, которые строят подводные замки из кораллов и ракушек. Но их число медленно тает, поскольку их поглощает их бог.

Хийси

Великая Сила, «Повелитель Тьмы»

СВ: Зло.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Хаотично-Злые.
Символ: Молния в ночном небе.
Домашний п/к: Основной Материальный/Нижние Земли.
Известные Представители: Нет (все злые существа)

Хийси – существо, которое не заботит течение жизни смертных; он поглощен злом, и использует других чувствующих существ только как инструменты для своих дальнейших злых планов. Он может уполномочить любое злое существо в качестве своего представителя, и пустышка имеет только один шанс воспротивиться ему (выкинув

спасбросок против заклинания с -4). Хотя, по правде говоря, Хийси не содержит постоянных представителей. Он вскоре их убивает, чтобы вернуть каждую последнюю каплю своей силы – бог ненавидит тратить свою энергию.

Королевство Хийси больше всего походит на внутренности покрытого деревьями холма, и оно появляется на Прайме всякий раз, когда он верит, что другие силы не следят за ним. Корни свисают с потолка, вода постоянно капает где-то за пределами видимости, но всегда в пределах слуха, и запах гнилой, сырой земли заполняет нос человека. Это мрачное место, и неописуемые существа (просители Хийси) прорубают себе путь через нижние пределы королевства. Большинство глупцов, пришедших сюда, никогда не вернулись. Это не прельщает.

Ильматар

Младшая Сила, «Дочь Воздуха»

СВ: Матери.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Любые законные.
Символ: Зацикленный крест.
Домашний п/к: Основной Материальный План (странствует).
Известные Представители: Вяйнямёйнен (Рх/♂ человек/Pal20,B23/Законно-Добрый)

Ильматар, богиня матерей, счастлива быть матерью величайшего героя Финских легенд: Вяйнямёйнена. Слухи говорят, что другие силы пантеона имеют такое же уважение к ее сыну (и задолжали ей так много почестей), так что нет ничего, что Ильматар не могла бы получить от них. Она слишком честна, чтобы использовать это влияние в своих целях, но бывают времена, когда смертные под ее защитой нуждаются в ее помощи.

Ее королевство существует только в пределах ее ауры. Она путешествует по землям своих последователей, ища облегчения боли материнства и отвечая на любые призывы, на какие она может. Если она вызвана без надобности, то Ильматар насылает неудачу на пустышку, который призвал ее. В противном случае она исполняет свою службу (замаскировавшись) и исчезает туда, откуда появилась.

Ловьятар

Полусила, «Дева Боли»

СВ: Боль, пытки.
МЗ: Законно-Злая.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Белый кинжал и бледная рука.
Домашний п/с/к: Геенна/Мунгот/Ондтлэнд.
Известные Представители: Аэрик Красный Сын (Рх/♂ человек/F16/Нейтрально-Злой)

Ловьятар – одна из двух Финских богинь, сделавших попытку остаться в живых. Она и Миэликки поклялись не впасть в пустую апатию, которая, кажется, грызет остальные силы пантеона, и обе утвердили себя в сердцах смертных на основном материальном мире Торил. Там Ловьятар – младшая сила, а не полусила, и ее растущая сила в этой хрустальной сфере может, в конце концов, стать причиной ее отказа от Финнов навсегда.

Как госпожа боли, Ловьятар смакует ощущения от ножа, скользящего между слоями кожи, мускулов и костей, и холодной нежности морозного ветра с моря. Она жестока и

капризна, и она может заставить любого глупца, который обидел ее, немедленно заново перенести худшие страдания, которые он когда-либо знал.

Ее королевство называется Ондтлэнд, и это пустошь льда и снега, наполненная плотоядными карибоу и стаями лютых волков. Это не место для неподготовленных, со всей его красотой (такой как северное сияние над дворцом Ловьятар), человеку лучше помнить природу здешней силы.

Миэликки

Младшая, «Хозяйка Леса»

СВ: Природа, леса.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Вечнозеленое растение.
Домашний п/с/к: Земли Зверей/Кригала/Роща Единорогов.
Известные Представители: Лемминкяйнен (Рх/♂ человек/B15,F18,M15/Нейтрально-Добрый); Тйера (Рх/♂ человек/R9,B5/Законно-Добрый)

Говорят, что Миэликки не использует настоящего королевства, что она таится в лесах Прайма и выходит только чтобы восстать против осквернителей природы. Ну, очевидно, что она стремится возвысится в мире; сейчас она разделяет королевство на Землях Зверей с Эхлонной с Оэрта.

Эта земля, Роща Единорогов, намного больше внутри, чем снаружи. Королевство – просто роща деревьев, которые выскакивают из середины леса. Если человек является другом природы, он может выследить единорога, пьющего воду из водоема в центре рощи; если это у него получается, то пышное королевство открывает ему себя полностью (животные просители плана шепчутся о странных городах в границах Рощи, но истинна этого все еще остается тьмой). Глупец, который этого не достоин, никогда не увидит единорога, и он может бродить в роще снова и снова, и так никогда и не узнать, где же он.

Очевидно, что Миэликки следит за следопытами, друидами и им подобными. Подобно своей родственнице Ловьятар, она присоединилась к пантеону Фаэруна в попытке сохранить себя сильной, так как Торил имеет множество любителей природы. И кажется, что это сработало – для народа Торила Миэликки – средняя сила.

Сурьма

Полусила, «Сердитый Дубина»

СВ: Смерть.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Увядшая ветвь дуба.
Домашний п/с/к: Карцери/Отрис/странствует.
Известные Представители: Лоухи из Похьелы (Рх/♀ тифлинг/P10,M15/Законно-Злая)

Сурьма – странствующая сила Карцери, заключенная на плане Укко в попытке поставить его в безвыходное положение. Даже сейчас Сурьма медленно соскальзывает в небытие, и это еще больше наполняет его гневом. Он не может освободиться, пока Укко не освободит его, и он больше не получает силы – другие Финские силы хорошо следят за тем, чтобы имя Сурьмы не было произнесено на Прайме.

Сурьма бродит по первому слою Карцери, бросая вызов любому страннику, которого он встретит, оставляя позади себя нежить. Если вызов отклонен, Сурьма выследит «труса» позже и убьет его во сне. Однако в один день полусила столкнется со знатоком, слишком

сильным для него, или просто отойдет на Астрал чтобы составить компанию телам других павших богов.

Туонетар и Туони

Великие Силы, «Хранители Мертвых»

СВ: Преисподняя.
МЗ: Хаотично-Злая/Хаотично-Нейтральный (Злой).
ВЕР: Хаотично-Злые/любые хаотичные.
Символ: Отсеченная голова/дубина в руке.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Пандесмос/Туонела.
Известные Представители: Куллерво (Рх/♂ человек/F19,M8,T10/Хаотично-Нейтральный [Злой])

Две эти силы Финской преисподней поддерживают свою резиденцию в Туонеле, Земле Мертвых. Это место серых туманов и вопящих ветров, безрадостное королевство среди и без того мрачных пещер Пандемониума. Силы подвержены той же апатии, которая наполняет остальную часть пантеона, и их королевство отражает это, полное пустышек, которые потеряли все желания и ощущения цели или значения.

Возможно, Туонетар и Туони больше подходит жизнь на Серых Пустошах, но они ревнуют к своему домену. Даже поговаривают, что Туони (который наблюдает за путешествием душ к последнему пристанищу) иногда путешествует на Прайм, чтобы вернуть мертвых, которые были забраны из Туонелы.

Его жена Туонетар, уродливая старая карга, наиболее ненавистный враг Вяйнямёйнена (или наоборот). В любом случае, Старуха Смерти сойдет со своего пути, лишь бы создать жизненные трудности представителю и сыну Ильматар.

Укко

Великая Сила, «Хозяин Калевалы»

СВ: Небо, воздух, погода, птицы.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Пламенный меч.
Домашний п/с/к: Байтопия/Шаррок/неизвестно.
Известные Представители: Воздушные Девы (Рх/♀ тифлинги/C7, F16, M7/Законно-Добрые)

Укко – главная сила пантеона, но он держит себя в стороне от дел, даже если тем, кого он любит, грозит опасность. Обычно только чрезвычайная опасность Прайму может пробудить его из медитации о существовании, и даже тогда он посылает одну из своих Воздушных Дев, чтобы расставить вещи по местам. Некоторые говорят, что это «благодаря» Укко пантеон вышел из поля зрения.

Известно, что его королевство находится на слое Шаррок на Байтопии, но ни один знаток не знает, где его найти. Очевидно, что Укко желает одиночества.

Унтамо

Младшая Сила, «Мечтатель»

СВ: Сон, мечты.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Нейтральные.

Символ: Закрытые глаза.
Домашний п/к: Внешние Земли/Спящие Земли.
Известные Представители: Нет

Для Финнов Унтамо является господином сна, и говорят, что любой, кот войдет в его королевство на Внешних Землях (недалеко от мастерской Тваштара) немедленно попадет в мечты силы, и будет освобожден только тогда, когда Унтамо сам пожелает этого. Для некоторых мечты заканчиваются быстро. Для других они не кончаются никогда.

Ясно, что Унтамо никогда не нравится, когда его беспокоят, и он покарает любого пустышку, который осмелиться это сделать, даже если тот согласен служить ему и его желаниям вечно. Те, кто соглашаются, обычно получают силу произносить усыпление, как маги 10-ого уровня, четыре раза в день.

Гномы и полурослики

Эта глава посвящена маленькому народу планов, рубакам, которые лучше всех знают цену остроумия, серебряного языка и хорошей пары быстрых ног (для тех случаев, когда первые два качества не срабатывают). Большинство гномов и полурослико в знает, что у них немного шансов победить большого, сильного врага в честной схватке, так что они полагаются на быструю речь, уловки, запутывание и все остальные типы действий, которые относятся к изящным разновидностям темных дел – навыков, которые преподдали им их силы.

♦Гномы♦

Сокрытые в лесных норах, укрывшиеся от пытливого взора человеческих глаз и находящиеся за пределами знаний большинства смертных, существуют гномы. Это раса небольшого роста, но с большим сердцем, их полет мысли быстр, а воображение живо. Вышли ли силы гномов из добрых сердец своих последователей? Или, как заявляют гномы, Гарл Сияющее Золото обнаружил пещеру, полную чудесных драгоценных камней, из которых возникли первые представители этой расы, когда он протер и подышал на них? Это спорный вопрос; главное, что и силы и смертные ныне здесь.

Не секрет, что с подобным складом ума, гномы не так сильно стремятся глубоко погрузиться в тайны (они называют это «дуростью») философии и метафизики. Они больше сосредоточены на проживании жизни, чем на ее исследовании. Естественно, что это не говорит о том, что гномы не интересуются тем, что жизнь припасла для них. У них острый, проницательный взгляд. Истина в том, что некоторым из них *нравится* изучать и экспериментировать с вопросом смерти, но они являются (терпимыми) исключениями. Большинство просто отмечает, что у них есть дела и получше, чем тратить свое время на подобное самосозерцание.

Пантеон

Пантеон гномов, возглавляемый Гарлом Сияющим Золотом, воплощает в себе все аспекты любопытства, исследования и сердечного чувства юмора. Это не случайность, что мифология гномов начинается с того, что Гарл обнаружил своих последователей, когда исследовал новые пещеры, а затем, прежде всего, рассказал им веселую шутку, прежде чем рассеять их по мультивселенной**.** Все легенды этой расы отличаются сходим характером, и это одна из вещей, которая обеспечивает их как пожизненными

союзниками, так и вечными врагами. Некоторые странники ценят добрую шутку; другие просто не понимают этого.

Другой признак пантеона гномов заключается в том, что их мифы учат, что лучше обмануть и смутить врага, чем напрямую убить глупца – особенно если он большой. Ох, силы гномов **не** сомневаются (во всяком случае, так считают они)) в том, что они смогут достать любого пустышку, который пытается высмеять их, но они предпочли бы ободрать его, чтобы заставить странника сожалеть, что он сделал это.

Возможно, именно из-за этого пантеон заработал себе нескольких врагов среди злых сект гуманоидов. И это действительно печально. Видите ли, гномы осознают потребность в равновесии больше, чем почти любые другие смертные, и они с распростертыми объятьями встретят любого рубаку, независимо от его расы, надеясь при этом на то, что он сможет умерить свою гордость. Очень сложно оставаться дружелюбным к глупому кобольду, который так переполнен бессмысленным безумием, что нападает на каждого гнома, которого он видит, но гномы стараются.

С другой стороны, пантеон также заработал свою долю соратников. Сам Дагдха из Кельтов ценит юмор гномов, и он склонен защищать их от вреда, который может угрожать им со стороны других богов. Эреван Илисере из пантеона эльфов утверждает, что так же дружит с гномами, и хотя он не является шишкой в своем пантеоне, он, естественно, обладает определенным влиянием на других божеств. Фактически большая часть богов-обманщиков так или иначе связана с гномами, и можно с уверенностью говорить у том, что они имеют своих незримых сторонников.

Подобная разновидность поддержки особенно важна для гномов; как раса, они очень высоко ценят товарищеские отношения. Большая часть их сил имеет постоянного спутника в путешествиях, причем это может быть как енот, так топор, голем, или что-либо еще. Если человек имеет друга, с которым можно разделить приключения – жизнь действительно обретает важность. Верные гномы принимают этот урок всем сердцем, и редко, когда мироходец видит одинокого гнома. Вот почему даже гномы Андердарка (свирфнеблины, или глубинные гномы) – являются весьма дружелюбными рубаками. Они не испытывают никакой враждебности к расам света, в отличие от большинства других рас Андердарка. Они просто полагают, что им был предоставлен дар, позволяющий обнаруживать сокровища там, где другие их пропустили.

Бессмыслено отрицать это : Гномы – одна из самых веселых рас в мультивселенной.

Золотые Холмы

Это королевство, приютившееся на холмистых землях Дотиона на Байтопии, является домом почти для всех сил гномьего пантеона. Единственным знатоком, который живет в другом месте, является Урдлен, бог зла, который обитает в Бездне.

Золотые Холмы занимают всего семь холмов в сердце Дотиона, по одиному на каждую проживающую там силу. Каждый из них является отдельным королевством, и вместе они составляют одно большое, объединенное королевство, которым правит Гарл Сияющее Золото). Сам Гарл обладает собственным холмом, но он предпочитает странствовать по всему королевству, обычно в тайне разговаривая со странниками и изучая отношения и чувства посетителей.

Все в Золотых Холмах, о чем говорит само название этого места, слегка окрашено в золотой цвет, напоминая начищенную монету, которая отражает свет заходящего солнца. Вряд ли страннику удасться выручить за это много денег, но на Золотые Холмы, как минимум, стоит взглянуть.

Просители королевства дружелюбны и открыты, и никогда не отказывают вежливым просьбам о помощи или поддержке. В действительности, это одно из немногих мест в

космосе, где человек может быть уверен в том, что получит теплый прием. Он может стать жертвой нескольких шуток, но если он не может этого стерпеть, то ему здесь нечего делать.

♦Силы гномов♦

Хотя Гарл Сияющее Золото является номинальным лидером пантеона, он никак не ограничивает свободу своих товарищей. Он позволяет оставшимся силам делать то, что им нравится, но они, тем не менее, стараются соответствовать его видению вселенной.

Гномий пантеон является одним из наиболее вовлеченных в дела своих последователей, и так было с ранних дней существования. Говорят, что если боги других пантеонов предоставляют своим последователям особые навыки, земли и другие привилегии, то Гарл и его товарищи выбирают почти непосредственное взаимодействие со своими верующими.

Гарл Сияющее Золото

Великая Сила, «Шутник»

СВ: Защита, юмор, обман, кузнечное дело.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Золотой самородок.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Сияющий Дом).
Известные Представители: Гемма Фелдспар (Рх/♀ гном/Ill10,Т11/Нейтрально-Добрая)

Лидер пантеона, Гарл – добрая душа, один из тех богов, которые ценят быстрое мышление и чистое сердце больше, чем почти что-либо еще. Хотя физическое мастерство и духовная сила важны, нет ничего более важного, чем единство всего этого. Он настаивает на сотрудничестве с другими пантеонами (и среди самого народа гномов), и он делает все, что в его силах, чтобы они были счастливы. Гарл проводит мало времени в своем холме, Сияющем Доме, предпочитая бродить по королевству в качестве бдительного защитника.

Сила также является довольно вредным обманщиком; говорят, что он обладает самой большой коллекцией шуток в мультивселенной, и у него всегда найдется какая-то выдумка, полностью соответствующая ситуации. Он обычно носит с собой множество материалов для своих иллюзий и практических шуток; он никогда не знает, когда они могут понадобиться ему. Естественно, он также заботится о Арумдине, своем разумном боевом топоре, и присутствие сияющего топора, возможно, немало способствует тому, что жертва шутки чаще поспринимает её с юмором, чем с впадает в безумную ярость.

Бэрван Дикий Странник

Средняя Сила, «Сокрытый Лист»

СВ: Леса, путешествия, природа.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Морда енота.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Шепчущая Листва).
Известные Представители: Чиктикка Быстрые Лапы (Рх/♀ гигантский енот/HD 10+10/Нейтрально-Добрая); Яркая Вспышка Глубокие Карманы (Рх/♂ гном/Т12, Ill12/Нейтрально-Добрый)

Бэрван, сила гномьих странников и воров, является ближайшим к друидам из всей этой расы. Он любит дубы и всех лесных животных, и всегда бдительно следит за волнениями дикой природы (хотя он еще более пристально следит за своими гномьими обязанностями). Подобно большинству гномов, Бэрван мягок, добр и шаловлив, но его трюки более узконаправленны. Если он хочет послать кому-то сообщение, то он делает это в виде шутки.

Королевство Бэрвана называется Шепчущая Листва, за великий дуб, посаженный на его холме. Уютный коттедж, устроившийся на вершине бугра, выглядит снаружи небольшим, но он достаточно большой, чтобы вместить всех просителей силы. Любой не-гном, который посещает Шепчущую Листву, обнаружит, что его груз был облегчен на раз или два; если он хочет, чтобы его имущество вернулось, то он должен будет найти способ сыграть шутку над одним из его постоянных жителей. И никак иначе.

Баравар Тень Плаща

Младшая Сила, «Хитрец»

СВ: Иллюзии, обман, защита.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Плащ и кинжал.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Сокрытый Бугор).
Известные Представители: Тилларан Гилгав (Рх/♂ гном/Т13/Нейтрально-Добрый)

Баравар, возможно, является самым жестоким из добрых членов пантеона гномов. Он питает особую нелюбовь к силам гоблиноидов – он просто считает, что они не способны исправиться – и демонстрирует это при каждой возможности. Он все еще следует за Гарлом, соглашаясь с тем, что хитрость имеет определенные преимущества над силой. Вдобавок к поддержке искусств маскировки, уловок и шпионажа, Баравар создает ловушки и иллюзии невероятной глубины и хитрости.

Истина в том, что вход в Сокрытый Бугор, его королевство в Золотых Холмах, заполнен силкамии несмертельными ловушками; рубака, который сможет оставить их позади, не только избежит затруднений, но и станет обладателем одного из сокровищ, припрятанных в пределах королевства. Глупец, который попадется в ловушку, в конечном счете будет освобожден. Естественно, что человек не найдет ни одной похожей ловушки в одном месте каждый раз, когда он посещает Сокрытый Бугор. Баравар постоянно меняет их, делая некоторые ловушки похожими на старые – но достаточно отличающимися от них, чтобы повергнуть чрезвычайно самоуверенного глупца в шок.

Флэндал Стальнокожий

Средняя Сила, «Мастер Металла»

СВ: Шахты, пригодность, кузнечное дело.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Пылающий молот.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Мифриловая Кузня).
Известные Представители: Гиллиана Горячая Кузня (Рх/♀ гном/F14/Законно-Добрая)

Флэндал является одним из самых прекрасных и сильнейших кузнецов мироздания. Некоторые говорят, что он и силы дварфов помогли создать ремесла, и что человеческие кузнецы всего лишь пошли по их следам. Тем не менее, все гномы, связанные с работой по металлу, уважают Флэндала, и надеются сравниться всего лишь с самой крошечной

частью его мастерства. Естественно, огромный нос божества позволяет ему, кроме всего прочего, почувствовать жилы драгоценной руды.

Королевство Флэндала на Дотионе называется Мифриловая Кузня (смотрите карту на странице 109). Это место огня и жара, скрытое под холмом, которое, кажется, вздыхает с каждым взмахом молота Флэндала, настолько могучи его руки. Он разделяет свое королевство с Японским божеством Ама-Цу-Марой, и часто обменивается секретами с другими богами кузнечного дела. Так же говорят, что туннели Мифриловой Кузни ведут под землю множества других планов, хотя только достойные гномы могут пользоваться проходами без опасности безнадежно заблудиться в них.

Гаэрдал Железная Рука

Младшая Сила, «Твердый» (Суровый лучше, или Стойкий)

СВ: Бдительность, битва, защита.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые, Законно-Нейтральные.
Символ: Железная Полоса.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Сильный Приют).
Известные Представители: Сземеада Свирепый Взгляд (Рх/♀ гном/F15/Законно-Добрая)

Гаэрдал Железная Рука является наиболее дворфоподобным богом пантеона, который мало улыбается и часто оказывается довольно свирепым. Он не использует трюки или уловки – он выполняет свои обязанности защитника гномьих нор очень серьезно, и цена этому – игривы дух. Тем не менее, это позволило ему завоевать серьезное уважение, вместо нежной привязанности, как в случае с другими божествами.

Его холм называется Сильный Приют, и он свободен от украшений, которые свойственны многим гномьим домам. Его туннели вьются через холмы, и ходят слухи, что там находится лабиринт, который является испытанием даже для самого осторожного мироходца.

Небелун

Младшая Сила, «Зануда»

СВ: Изобретения, удача.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые, Нейтрально-Добрые.
Символ: Мехи и хвост ящерицы.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Мастерская); Арборея/Олимп/Олимп.
Известные Представители: Плоткин Горячие Руки (Рх/♂ гном/Ill14/Хаотично-Добрый)

Небелун – интриган и проектировщик сил, покровитель гномов-механиков – чья любовь к пространному разъяснению своих схем известна повсюду, но при этом они, к сожалению, очень редко работают. Тем не менее, он восхищается изобретениями и экспериментами, и человек, ищущий успеха в постройке чего-то нового, не может сделать ничего хуже, чем призвать Небелуна.

По правде говоря, этот знаток начинал в качестве смертного и заработал свой божественный статус благодаря своим многочисленным, легендарным подвигам, таким как, например, создание дирижабля из хвоста Семиания, который он украл у этого божества человекоящеров. Таким образом, Небелун также любим среди мироходцев, которые являются достаточно дерзкими, чтобы осмелиться совершить нечто невозможное.

Он делит свое время между Мастерской (его домом на Золотых Холмах) и Олимпийской кузницей Гефеста, Греческого бога ремесел. Хотя в действительности Небелун странствует по велению своей природы, а также тогда, когда об этом попросит пантеон. Он неудержим, и ничто не может ничего поделать с этим.

Сегоджан Зовущий Землю

Средняя Сила, «Земной Друг»

СВ: Земля, природа.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Сияющий драгоценный камень.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Золотые Холмы (Нора Драгоценных Камней).
Известные Представители: Бартук Бросатель Камней (Рх/♂ гном/Р11/Законно-Добрый)

Хоть и говорят, что он является силой земли и природы, Сегоджан в действительности более заинтересован в том, что находится *под* землей, а не над ней. Он очень близок с животными, и каждый, кто копается в земле или роет норы в ней, может называть Сегоджана своим другом. Сила так близка к земным существам, что, фактически, эмиссары повелителей зверей из Земель Зверей часто посещают его королевство: Нору Драгоценных Камней.

По слухам, этот холм содержит бесконечный узел грубых туннелей, и возможно, что там находятся даже потерянные сокровища гномов. Правда это или нет, но Нора определенно является домом для многих животных-землпекопоа. Любой посетитель, который хочет побеседовать с Сегоджаном, должен вместо этого передать свое сообщение одному из зверей – оно отнесет его слова этому божеству.

Урдлен

Средняя Сила, «Подземный Ползун»

СВ: Жадность, жажда крови.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Белый крот.
Домашний п/с/к: Бездна/399/Королевство Червя.
Известные Представители: Нет.

Урдлен – олицетворение зла в сердцах гномов, импульсов, которые толкают их на тропу жадности и ненависти. Он принимает форму слепого, лысого, смертельно-бледного крота, который без причины сокрушает жизнь. Нет ничего, чего бы он не хотел испортить и разрушить.

В действительности Урдлен не живет с остальными богами гномов на Золотых Холмах. Вместо этого он обитает на 399-ом слое Бездны, в месте, известном как Королевство Червя – земле искривленных, рушащихся туннелей, заполненных злыми гномами, пурпурными червями и другими злыми подземными существами. Урдлен и сила Бездны Зуггтмой предположительно понимают друг друга в определенной степени, хотя в действительности это может быть враждой. Для большинства странников дела сил Бездны остаются тьмой, так что невозможно сказать, что является правдой.

Калладуран Гладкарукий

Средняя Сила, «Глубинный Брат»

СВ: Защита, Земля, Шахты.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Нейтральные, Нейтрально-Добрые (свирфнеблины).
Символ: Золотое кольцо с вправленной звездой.
Домашний п/с/к: Байтопия/Дотион/Глубокий Дом.
Известные Представители: Илруусмш (Рх/Ó каменный голем/HD 14/Нейтрально-Добрый).

Калладуран – сила свирфнеблинов, глубинных гномов цвета камня, которые копают шахты и норы вдали от своих братьев. Но Калладуран – не изгой; он увел своих последователей глубоко под землю, чтобы способствовать разнообразию среди гномов. Он находится в отличных отношениях с остальной частью пантеона гномов – хотя он, по природе, одиночка – и он поощряет своих последователей устанавливать торговлю и связь с оставшейся частью их расы (с другой стороны, он презирает дроу, и обязывает свой народ преследовать темных эльфов, когда это возможно).

Королевство Калладурана называется Глубоким Домом, построенным не так далеко от Золотых Холмов. Это место гнетущего веса, где сама скала стонет под тоннами земли, находящимися над ней. Туннели змеятся в глубинах холма, превращаясь в пещеры изумительной красоты.

В центре королевства лежит сокрытая пещера самого Калладурана, где он хранит массивный камень, который, как говорят, способен контролировать любого земного элементала, даже наиболее могущественную. Этот камень совершенно гладкий, так как он был отшлифованный за века руками бога.

♦Полурослики♦

Комфорт дома и очага, мягкая постель и компания хороших друзей; свобода от страха и нужды; доброта слов и великодушие к путешественникам – все это является ценным для полурослико в, называемых некоторыми «малым народцем». Будет ли неожиданным, что их силы воплощают в себе эти качества, продвигая стабильность, и заботясь прежде всего обо всех полурослико в?

Большинство мифов полурослико в о создании уникальны среди всех остальных рас мультивселенной. Это объясняется тем, что в них говорится о том, как они существовали без богов до того, как их нашла Йондалла и научила лучшим методам выживания. Мифы остальных народов обычно рассказывают о том, как боги создали смертных или смертные создали богов; очень, очень немногие легенды соглашаются с тем, что и те, и те выросли без влияния других. Из всех известных рас планов, только полурослики утверждают, что они и их божества поддерживают взаимное сосуществование, и что силы имеют столько же обязательств перед смертными, сколько смертные имеют перед силами.

Пантеон

Пантеон полурослико в является самым небольшим на всех планах, и в тоже время одним из самых больших. Видите ли, только несколько божественных имен известны всем полурослико м, но обитатели каждого города придают огромную важность местным силам, которые находятся ближе всего к очагу и дому. Полурослики просто не чувствуют необходимости окружать себя слишком большим количеством различных богов.

По правде говоря, малый народец имеет дополнительные группы – известные как «тысяча маленьких божков» - которые в действительности скорее являются духами, если их вообще можно ими назвать. Эти, так называемые силы, обычно ответственны за незначительные аспекты жизни, такие как успешный ремонт двери или стула, или совершенство хорошо приготовленного жаркого. Это не те вещи, о которых хочет

беспокоиться регулярное божество, и вот почему полурослики уважают местных духов, больше чем великих сил своей расы.

Но не подумайте, что полурослики избегают религии. Это просто объясняется тем, что они не хотят беспокоить свои силы по пустякам, и, кроме того, местные боги выглядят намного более обеспокоенными заботой и беспокойствами каждой индивидуальной деревни.

Некоторые болваны шутят, что полурослики малы из-за того, что их мечты столь мелочны. Это все ложь. То, что большинство рубак полурасликов не ценят «прелести» приключений, предпочитая оставаться дома и лелеять свою расу, не означает, что они не имеют амбиций. Полурослики имеют столько силы духа и отваги, сколько не имеет ни одна другая раса, и они всегда проявляются, если их спровоцировать.

Зеленые Поля

Как глава пантеона, Йондалла выбрала Гору Целестию центральным местом деятельности сил полурасликов. В приятном королевстве Зеленые Поля (на Венье, третьем небе) просители-полурослики проводят свое время в мирной медитации и тяжелой работе, наслаждаясь плодами своей работы и компанией товарищей.

Зеленые Поля являются домом Йондаллы, Арворина и Кирроллали, которые внимательно следят за своим доменом и слушают то, что говорит их народ. Они хотят быть уверенными в том, что Зеленые Поля действительно являются царством безопасности и отдохновения. Они также прекрасно выполняют свою работу. Любой глупец, который навредит полурасликам здесь, сам получит те же раны, и это удерживает вдали от этого места наихудших глупцов.

Королевство в основном является собранием поселений полурасликов на склоне Горы Целестии (смотрите карту на странице 113). Наиболее известные города включают Янтарный Колодец, Изюмные Холмы, Свечной Лес, Марстон-на-Воде, Чертополоховые Низины и Черепаший Ручей. Дома, находящиеся на склоне горы построены как на, так и под землей, в типичном стиле полурасликов. Сами силы свободно странствуют по своему королевству, следя за тем, чтобы все шло гладко, и делая себя более доступными для своего народа.

Короче (так сказать), Зеленые Поля – это королевство равенства и свободы. Человеку лучше запомнить, что именно это полурослики ценят превыше всего в своей жизни.

♦Силы Полурасликов♦

Пантеон полурасликов не имеет внутренней конкуренции, как может подумать человек. В нем великих сил зла; для этого полурослики смотрят на другие расы. На самом деле боги склонны работать вместе, разделяя портфели и интересы для того, чтобы в случае необходимости выступить единым фронтом. Это, в конце концов, единственный путь заставить «большой народ» относиться к ним серьезно.

Каждая сила в пантеоне воспринимает угрозы полурасликам со всей серьезностью, и они не стесняются посылать группы аватаров для защиты деревень своего народа. Они поняли, что демонстрация силы часто является лучшим путем запугать противника.

Йондалла

Великая Сила, «Защитница и Кормилица»

СВ: Защита, изобилие.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Щит с рогом изобилия.

Домашний п/с/к: Гора Целестия/Венья/Зеленые Поля.
Известные Представители: Иллина Волосатые Пятки (Рх/♀ полурослик/F10/Законно-Добрая)

Йондалла дает множество даров своим последователям, и не последним из них является её темперамент. От неё полурослики узнали, как постоять за себя, как защитить свои дома и семьи, и как приходить к мирным решениям – или как обернуть своих врагов друг против друга и убраться незамеченными.

Йондалла – очаровательная и убедительная сила мира, и хотя она может забрать жизнь и здоровье так же легко, как и дать их, она никогда не ищет возможности навредить тем, кто не заслуживает этого.

Арворин

Средняя Сила, «Защитник»

СВ: Защита, война, бдительность.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Два коротких меча.
Домашний п/с/к: Гора Целестия/Венья/Зеленые Поля.
Известные Представители: Хранители (Рх/разные полурослики/F6-F9/Законно-Добрые)

Арворин, пылкий страж дома, твердо верит в активную защиту. Он убеждает своих последователей охранять свои норы, готовиться к возможным нападениям и обезвреживать возможную опасность до того, как она покажет свою голову – сохранять их норы в безопасности, быть готовым в случае нападения, и обезвредить опасность до того, как она покажет свою голову. Хотя Арворин придерживается защитной войны, он не стесняется устранять людей, которые действуют подозрительно – в конце концов, они могут быть скрытыми злодеями. Сейчас Арворин проводит большую часть своего времени на Зеленых Полях, тренируя элитные группы духов воинов-полурослико: Хранителей.

Этого бога вряд ли можно назвать популярной силой, но он уважаем и почитаем за его учения. Это от него полурослики узнали, как создавать сложные системы обороны, трюков и ловушек, чтобы свести на нет опасность со стороны врага. И это от него они узнали, что человек, который предлагает помощь против общего врага – друг, которому можно доверять и которого следует вознаградить.

Брандобарис

Младшая Сила, «Несчастный Случай» (Несчастье можно)

СВ: Хитрость, воровство, приключения.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Отпечаток ноги полурослика.
Домашний п/с/к: Странствует.
Известные Представители: Эленай Тусклый (Рх/♂ полурослик/T12/Нейтральный); Адниас Чувствительная Нога (Рх/♂ полурослик/T10/Свободная Лига/Нейтральный)

Сила воровства и обмана, Брандобарис считает, что жизнь – это вещь, которую стоит исследовать), и поэтому он является фаворитом среди (небольшого) класса авантюристов-полурослико. Немного удивительно, что он обычно изображается как молодой рубака, который еще не изучил всех истинных путей жизни. Тем не менее, его все так же любят за

его проказливые выходки, пиры и шутки а так же способность выбираться из любой переделки, независимо от того, насколько она опасна, и у него есть способность выбираться из любой переделки, не имеет значения, насколько опасной.

Хотя его хорошими друзьями являются Гарл Сияющее Золото и Бэрван Дикий Странник, Брандобарис не имеет королевства в Золотых Холмах, или где-либо. Он обычно проводит время, странствуя по королевствам других сил, независимо от того, принадлежат они полурослики или нет, и созерцая то, что он может увидеть. Говорят, что он иногда разыскивает смертных для участия в своих приключениях.

Кирроллали

Средняя Сила, «Рука Товарищества»

СВ: Дружба, доверие, дом.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Любые добрые или Законно-Нейтральные.
Символ: Открытая дверь.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Венья/Зеленые Поля.
Известные Представители: Моселла Андул (Рх/♀ полурослик/F10/Гармониум/Законно-Добрая)

Сила дома и сердца, Кирроллали так же является нежным защитником полурослико в. Однако, принимая во внимание то, что беспокойство Йондаллы простирается на всю расу, Кирроллали заботит только святость самого дома. Её истинный интерес относится к гостеприимству, великодушию и доброте, которые полурослики могут оказать другим. В действительности она ненавидит лгунов, грабителей и (в особенности) темных дельцов, которые врываются в дом человека.

Кирроллали не слишком вовлечена в повседневную жизнь своих последователей, воздействуя на неё лишь на самом минимальном уровне, и наблюдая за ежедневной жизнью дома. Однако, она внимательно следит за тем, чем занимаются её последователи. Если её разозлить, то она может стать действительно устрашающим противником; любой полурослик, чья нора была потревожена, ощущает в себе чувство ярости Кирроллали.

Шила Перироил

Средняя Сила, «Зеленая Сестра»

СВ: Природа, сельское хозяйство, погода.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Маргаритка.
Домашний п/к: Внешние Земли/Цветущий Холм.
Известные Представители: Шерон Адорон (Рх/♀ полурослик/D12/Нейтральная)

Шила Перироил – тихоня, хотя ее редко замечают без улыбки на лице и бегающих глаз. Она заботится о природе и сельском хозяйстве, и о поддержании баланса между ними. Для друидов столь же важно сохранять рост дикой природы, как и для фермеров - возделывать поля, и Шила – одна из тех, кто пытается следить за тем, чтобы они добились того, чего им нужно.

Она также отождествляется с радостями жизни – праздниками, пирами, романами и общим желанием жить со страстью. Её просители следуют по тому же пути; все они хотят научиться жить так, как их божество, и они приветствуют любого знатока, который сможет показать им дорогу.

Королевство Шилы, Цветущий Холм, состоит из единственного сада и обширной фермы. Ее просители работают в обоих местах, учась удовлетворять как природу, так и свои животы одновременно. Они являются открытыми и дружелюбными, но они становятся жестокими по отношению к вторгшимся на их территорию. Таким образом, они осторожны (иногда даже подозрительны) с теми, кого приветствуют.

Урогалан

Полусила, «Тот-Кто-Должен-Быть»

СВ: Земля, смерть.
МЗ: Нейтральный (Законно-Нейтральный).
ВЕР: Любые.
Символ: Силуэт головы черной собаки.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Душевная Земля.
Известные Представители: Торогулан (Рх/♂ тифлинг/Т12/Нейтральный)

Полурослики так нежно и оптимистично смотрят на жизнь, что даже их сила смерти – существо уважаемое и почитаемое, но уж никак не пугающее. Урогалан рассматривается как защитник мертвых, а не судья, и он с удовольствием играет эту роль. Умерший народ обычно закапывается в землю, и Урогалан воплощает почтение к самой земле (в противовес тому, что *растет* в ней).

Его королевством являются пещеры, раскинувшиеся под полями Эронии. Но они не наполнены просителями, ищущими союза со своей силой (Урогалану поклоняется немного полурослико в). Скорее всего, пустышки, которые обитают в Душевной Земле – простые мертвецы, ожидающие, когда Урогалан назначит их на надлежащие им места на планах. Это не ужасно: просто так оно и есть.

ГРЕЧЕСКИЙ ПАНТЕОН

С нежными гребнями волн, бьющимися о берега, и громом среди облачных пиков, греческие силы сделали себя известными на планах. В густых, наполненных дичью, лесах и на покрытых маслинами холмах, человек может увидеть свидетельства их присутствия. Каждый аспект природы отзывается на их присутствие, также они заняли место и в человеческих сердцах.

Рожденные из лона титанов и являющиеся внуками Неба и Земли, Греческие силы вскоре заняли свою нишу в мультивселенной. Их великие жизненные подвиги мгновенно сделали их легендами, их опрометчивые страстные поступки и темные дела простираются словно катящий свои воды Океанус. За несколько тысяч лет своего существования они прошли путь от небольшого коллектива до одного из наиболее влиятельных пантеонов на планах. Теперь, с большим опытом за плечами, они защищают свои укрепившиеся позиции и ищут путей стать еще сильнее. Этот пантеон, называемый Олимпийцами за их домашнюю гору, возвысился настолько, что существенное количество праймов называют домашний план богов Олимпом (что противоречит его истинному названию - Арборее).

♦*ПАНТЕОН*♦

Греческий пантеон – странные существа, и даже люди под покровительством Олимпийцев столь же странны, как и сами боги. Обычные дебаты о том, смертные ли создали богов или наоборот, не найдут здесь ответа; Греческие божества просто воплощают человеческие эмоции и побуждения. Даже Афина, наиболее рациональный

Олимпиец, имеет в высшей степени эмоциональную основу, и если она в опасности, то она не видит причин сдерживать себя. Остальные боги даже более эмоциональны. Это довольно ясно, что Олимпийцы воплощают божественную ярость, и делают свои имена синонимами страстей Арбореи.

Невзирая на все их хваленые речи о свободе, они имеют массу правил!

- Проситель с Олимпа о спуске в Серую Пустошь

Несмотря на свои довольно ревнивые и хаотичные натуры, Греки составляют один из величайших пантеонов мультивселенной. Когда они отбрасывают свои разногласия и объединяются вместе, то, очевидно, что нет ничего, чего бы они ни смогли сделать. И они *преодолевают* свой эгоизм и работают вместе, когда это нужно, сосредотачивая свое внимание на одной общей цели. В конце концов, это именно они разгромили Титанов и сбросили их в Карцери. Они связали Гору Олимп, один из Великих Путей, с мирами своих верующих (хотя некоторые говорят, что этот путь существовал задолго до прихода самих богов). И они объявили остальным планам: Греческий пантеон – это группа, которую стоит бояться.

За исключением Титанов, главными конкурентами Греков являются Кельты. Оба пантеона постоянно переходят друг другу дорогу. Кельты открыты и принимают новых сил, а Греки замкнуты, предпочитая сокрушать новых богов пока они не свергли их в пустоту. Их число – лучший путь показать новоприбывшим, что ответ Олимпийцев – демонстрация полного могущества над пантеоном. Достаточно будет сказать, что они сделали себе некоторых врагов в свое время, и если все эти враги соберутся вместе и одновременно нанесут удар по Олимпийцам, то есть хороший шанс, что в мультивселенной станет одним пантеоном меньше.

Например, Греческие силы присвоили некоторые из аспектов Египетских божеств, явно переманивая у своих конкурентов верующих к себе. Аполлон, бог света, переманил множество верующих у бога солнца Ра. Египтяне, довольно могущественные, не могли перейти в нападение, и предпочли отойти, чем бросать вызов Олимпийцам. Это в значительной степени из-за того, что Египтяне, в отличие от Греков, не долго занимавшими такое видимое место в мультивселенной, и любой знаток только знает какие у кого имена Ра, Исиды и остальных.

Греческие силы		
Афродита	Средняя	Любовь, красота
Аполлон	Средняя	Свет, пророчества, музыка, лечение
Арес	Средняя	Война, убийства, ненависть
Артемида	Средняя	Охота, дикие звери, рождение детей
Афина	Средняя	Мудрость, ремесла, война
Деметра	Средняя	Сельское хозяйство
Дионис	Средняя	Радость, безумие
Фурии	Меньшая	Правосудие
Гадес	Великая	Смерть, богатство
Геката	Средняя	Магия, луна, изобилие
Гефест	Средняя	Кузнечное дело, ремесла
Гера	Великая	Браки, интриги
Гермес	Средняя	Путешествия, торговля,

		воровство, азартные игры, бега
Ника	Меньшая	Победа
Пан	Меньшая	Природа, страсть
Посейдон	Великая	Вода, землетрясения, создание
Тиха	Меньшая	Удача
Зевс	Великая	Приют, закон, лидерство
Известные Титаны		
Кронус	Великая	Зловещие амбиции
Гея	Великая	Плодородие, лечение, пророчества, земля
Рея	Великая	Плодородие, жизнь
Уран	Великая	Небо

В отличие от других божеств, Греческий пантеон не заинтересован в новшествах. Они ценят обследования границ, но только потому, что они не хотят, чтобы человек ходил через нее туда-сюда. Некоторые пустоголовые говорят, что Олимпийцы – трусы, прячущиеся в своих убежищах и боящиеся двигаться в ногу со временем и технологиями. Это не правда; просто они нашли работу для себя и своих последователей, и они не хотят возиться с системой, что уведет их от этого далеко. Кузня кузнеца Гефеста является достаточным подтверждением, что они имеют члена, который создает и вводит новшества. Греки просто предпочитают действовать в королевстве душевно и эмоционально.

Каждый раз силы собираются вместе ради решения общей проблемы, знаток может отметить девять раз, когда они это делали. Олимпийцы не очень сплоченные; они противоречивые и гордые, и никакая их черта особенно не способствует принятию мира. Когда они берутся за работу, они могут трясти свое королевство до тех пор, пока ни один смертный не захочет стоять близко к эпицентру.

Рождение богов

Официальная история пантеона собрана из Великой Теогонии, тома, связанного костями мифических существ и мертвых героев. Он хранился в убежище чертогов Обширного Храма, основном месте встреч для всего пантеона, скрытого ото всех, кроме тех, у кого есть сила духа открывать подобные истины (слух говорит, что Великая Теогония доступна для осторожных смертных, но это может быть просто приманкой сил, чтобы схватить и покарать слишком высокомерных пустышек). Том повествует о возникновении миров и мультивселенной, повествуя с точки зрения Олимпийцев.

Как сказано в Теогонии, до начала времен космос знал только неописуемую смуту Хаоса – который был основным принципом создания. Из Хаоса пришел Эрос (сила желания), Гея (Земля) и Ночь. Первенцем Геи был Уран (Небо), но она и далее породила намного больше существ, включая Горы, Море и нимф.

Гея и Уран вместе произвели на свет детей, смешав свои силы и свои свойства. Их первым результатом были 12 Великих Титанов, которые стали, по существу, правителями нового мира. Например, Мнемосина была Титаном памяти, так было, потому что ее память в то время еще могла развиваться. Но Гея дала жизнь еще большим детям, некоторые из них походили на Титанов, хотя другие были больше похожи на монстров – подобно пятидесятиголовым и сторуким Гекатонхейрам. Уран заключил ужасных созданий в тюрьме Карцери, оберегая от них знания смертных.

Гея, расстроенная наблюдением того, как были заключены ее дети, пришла к Титану Кронусу и убедила его свергнуть своего отца. Он так и сделал, одел мантию отца и

женился на Титане Рее. Но затем Кронус возвратился обратно в мир Геи и отказался освобождать своих монстроподобных братьев из их заточения.

Таким образом, Гея наложила на Кронуса проклятие, что его дети свергнут его, когда вырастут. Кронус решил, что избавится от проклятия, если будет пожирать своих новорожденных детей, так никто не сможет восстать против него. Он проглотил своих первых пятерых детей (Гестию, Геру, Деметру, Гадеса и Посейдона), но Рея спасла шестого, Зевса, который вырос среди нимф.

Когда Зевс дорос до мужественности (вернее, божественности), он вернулся, замаскировавшись под виночерпия своего отца, и дал Кронусу яд, который заставил его изрыгнуть остальных пятерых детей. Затем Олимпийцы сразились с Великими Титанами и загнали их в Карцери, где они остаются и по сей день.

В действительности, это сокращенная версия событий, но Олимпийцы отправились устанавливать первое господство на основные материальные миры, и позже на Внешние Планы – в особенности на Арборею.

♦Последователи♦

Последователи Олимпийского пантеона, хорошо, спятившие. В конце концов, их путь мог бы показаться таким сторонним наблюдателям. Видите ли, пока преданные уважают своих богов, они воспевают тех же самых знатоков в сатирах или оплакивают в трагедиях. Пока они ценят логику и причину, они дико борются между собой и обращают логику к пугающему результату. Они – странный и сложный народ, но они также неотразимо различны. Их общество распространено среди многих материков и островов, каждое со своей собственной культурой, историей и точкой зрения. И пока различные группы борются между собой, они также обращаются на пришельцев, которые посмели прервать их раздумья о философии и мифах.

Олимпийские последователи во всем воплощают свои силы, но в меньшей мере. Они имеют уникальные понятия о чести и судьбе, и глупец, который нарушает хотя бы одно из них, обвиняется в нарушении всех. Народ этот, в общем, бесстрашный и воинственный, для них нет других путей.

Посвященные – исследователи, всегда ищущие далеких горизонтов, без разницы, ментальных или физических. Они впитывают все, что встретят, делая это частью их видения, подчиняя это. Все, к чему они прикасаются, уходит, отпечатавшись в их памяти и на руках.

♦Олимп♦

Арборейское королевство Олимпийских сил называется, достаточно удачно, Олимпом. Это, словами поэта, место возвышенных страстей и слепой ярости, земля, которая иллюстрирует Арборею и необузданность добра. На склонах и в высокой траве, сатиры скачут и преследуют нимф, пока Вакханалия мутит прошлое. Храмы из белого мрамора возвышаются в контраст зелени, отражаясь в воде, которая лениво течет вниз. Философы спорят на форумах собраний, и их дебаты становятся горячее с каждой минутой.

У края Олимпа лежит великий океан, заполненный островами и рифами. Сильные ветры сдувают воду, неся воздух с сильным соленым привкусом к земле (хотя прибрежный город Талассия часто беспокоится каргами, гигантскими октопи и другими морскими существами). Пастухи пасут свои стада на островах, и некоторые возводят монастыри и святилища своим богам – святые места для концентрации могущества сил. Есть слух, что группа Амазонок заняла резиденцию в городе Аркенос, готовясь ко дню, когда они обрушат свою месть на мужчин, которые стыдят их.

Звучит идиллически? Так и есть, по большей части. Олимпийцы имеют сильное пасторальное чувство, ощущая удовольствие от красоты природы и народа. Но иногда боги гневаются. После этого начинают дуть плохие ветры, и штормы гуляют по земле. Видите ли, сердца Олимпийцев пылают горячо, но ни одно не сравниться горячностью с

силой. Если они обращают внимание на человека, то он узнает об этом. Если они решают, что он – глупец, то ему лучше начать двигаться – и не факт, что он успеет убежать. Олимпийцы – гордый народ, и они не будут стоять и выслушивать насмешки.

Хотя королевство не такое сладкое и светлое. Мать Земля и ее любовники создали множество новых монстров – мантикор, гидр, медуз и так далее – и многие из них и их порождений теперь называют Олимп своим домом. Конечно, силы могут выгнать существ, но как тогда смертные докажут свой героизм? Боги очень хорошо знают об опасностях, но они держат монстров поблизости, чтобы сохранить своих просителей честными и здравомыслящими.

Олимп – дом почти для всех Греческих богов. Только пять членов пантеона живут в других местах (считая Фурий как одно божество, и не включая Титанов и жену Гадеса Персефону). Это означает, что Олимп – одно из самых заполненных силами королевств в мультивселенной, и это факт нравится богам. Они не разбрасывают себя по планам подобно некоторым пантеонам; есть слух, что они хотят сохранить свою силу готовой к случаю, если они должны будут предстать перед лицом другого действительно монументального вызова – чем-то типа свержения Титанов. Подобно Кельтам и Северянам (два других наиболее могущественных пантеона), Греки придерживаются друг друга, и это доказывается их самыми могущественными владениями.

♦Герои и представители♦

Олимпийские силы имеют обычную группу представителей, бойцов которые посвятили свои жизни служению богам, нравится ли это смертным или нет. Эти рубаки – герои легенд, народ, который, возможно из-за своей божественной крови или просто настойчивости, нашел себя втянутым в великие истории смертных и таким образом получил для себя некий род бессмертия. Этот список включает, кроме всех прочих, Геракла, Тесея, Персея, Одиссея, Ахилла и Ясона.

В действительности, люди по всем планам признают этих героев. Они построили для себя репутацию более великую, о какой может мечтать себе любой знаток. Есть слух, что некоторые из них могут вскоре даже стать полусилами – если будут готовы. Большинство Греческих богов позволяют своим избранным подниматься, но некоторые еще помнят слишком хорошо, как они сами получили силу, свергнув своих отцов. Зевс в особенности ревностно оберегает свою позицию, и он не сделает многого для человека – даже знатного героя – в помощь ему продвинуться слишком далеко в пантеоне.

Естественно, что не все представители – смертные создания. Фурии также служат Олимпийским богам, хоть и рассматривают себя богами. Как мстители пантеона, Фурии выступают вперед только тогда, когда бог был оскорблен персонально, или когда грубое нарушение общественных устоев требует божественного возмездия. Фурии никогда не посылаются на обычные миссии представителей – пока.

Олимпийцы также часто используют меньших представителей, хотя они возлагают на этих миньонов только незначительные задачами. Эти представители не имеют имен, чтобы человек не узнал их; это типичные аширы, дриады, сатиры и сирены. Аполлон, Арес и Афина предпочитают для своих миссий перов и солнечников.

Наконец, некоторые представители – смертные и просители, рубаки, которые смогли привлечь внимание богов, по крайней мере, на время. Олимпийцы используют их для нескольких поручений, а затем отбрасывают в сторону. Это не столько избавление, сколько потеря интереса; Греческие силы непостоянны, и человек должен усердно работать, чтобы удерживать внимание своего божества. И снова, этот вид внимания не всегда является хорошей вещью.

♦Силы♦

Олимпийцы являются самым темпераментным народом где бы то ни было. У них было больше отношений, чем у когда-либо жившего смертного, и они не любят никого, кто слабее их и кто утверждает, что он подходит на роль бога лучше. Это называется

гордостью, и человеку лучше не забывать высказывать силам надлежащее уважение. Если глупец будет слишком высокомерным, они без сомнения его сокрушат.

Зевс – глава пантеона, но, по большей части, он не слишком активно руководит богами. Он прикладывает руку только тогда, когда они переходят ему дорогу или угрожают нанести урон друг другу. В конце концов, сила хаотична, и Зевс поощряет их поведение, в определенных пределах.

Это не включает вмешательство в дела Основного Материального Плана. Конечно, боги иногда, подталкивают соблазны на Прайм, но наказание в эти дни быстрое и серьезное. Таким образом, они ограничиваются отправкой представителей и редких аватар. Ох, они могут появиться сами, когда думают, что могут взять нужное и удрать с этим, но, по правде говоря, этого почти никогда не случается.

Зевс

Великая Сила, «Громовержец»

СВ: Приют, закон, лидерство.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Рука, наполненная молниями.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Хоть он и самый молодой из шести первых детей Кронуса и Реи, Зевс занял место шишки среди них, так как его могущество и проницательность помогли свергнуть их тираничного отца. Сегодня, вооруженный молниями, выкованными Циклопами, Зевс удерживает свою позицию с помощью благоговения и страха. Когда остальные силы имеют разногласия, которые они не могут решить, или когда они угрожают разорвать Олимп на части своими ссорами, Зевс выходит вперед и своей сильной рукой расставляет их на свои места.

Седобородые говорят, что Зевс – воплощение причин и эмоций, сплетенных вместе. Говоря по правде, он намного более эмоционален, чем логичен, и это является причиной его бесконечных проблем. Видите ли, пока он является мужем Геры, он чувственен и похотлив, и ходит слух, что он является отцом многим детям среди смертных, что даже Гера не может всех выследить. У Зевса хорошие намерения, но иногда человеку не может помочь даже чудо, если он возьмет Геру себе в жены в качестве символического жеста, чтобы умиротворить ее ревность и заявить, что он стоит во главе пантеона.

Его дворец – самая высокая точка Олимпа, его залы инкрустированы золотом и драгоценными камнями. Статуи Зевса и Геры стоят вдоль залов; есть слух, что Громовержец оживляет их, чтобы избавиться от нежеланных гостей – и также передвигаться по королевству без привлечения большого внимания (сама сияющая слава Зевса часто умерщвляет любого смертного, который поймает ее взглядом). Конечно, ходячая статуя все еще заметна, но она не имеет того же эффекта, как присутствие самой силы.

Жена Зевса также правит в этих залах, и именно из-за нее он принимает тайные формы, чтобы выскочить наружу ради своих развлечений. Гера особенно тщательно следит за своим мужем, но это не останавливает его от попыток сбежать из белого мрамора их дворца. Иногда это место кажется больше похожим на клетку для своенравного божества.

Есть слух, что перед входом во дворец Зевс держит два сосуда, один наполнен злом, а другой добром. Только силы знают, какой из них чем наполнен. Зевс использует их для благословления или проклятия смертных, смешивая два вещества, чтобы создать человеческие души. Если человек сможет украсть один из сосудов, то он сможет стать великой силой добра или зла – но ему лучше быть уверенным, какой из них он именно

берет, не говоря уже об укрытии за пределами досягаемости Олимпийцев (они без сомнения его сокрушат).

Это не секрет, что Зевс не переносит Дагдху, правителя Кельтского пантеона. И чувства полностью взаимны; Дагдха думает, что Олимпийцы не идут в сравнение с его собственной командой, кроме того, он думает, что Греки слишком высокого о себе мнения. Сплетни среди жрецов говорят, что Дагдха недавно очень тонко подшутил над Зевсом, что, конечно, не пошло любому делу на пользу. Как бы то ни было, лидер Кельтов не собирается прекращать попыток превзойти Зевса, и Громовержец не будет делать никаких предложений о мире. Их кипящая вражда может в определенной точке вылиться в полномасштабную войну.

В качестве представителей Зевс главным образом использует своих собственных детей. Самый могущественный из них, конечно же, Геракл (Рх/♂человек/F20/Хаотично-Добрый), как говорят - самый сильный человек, когда-либо ходивший по лицу Прайма. Однако, поскольку Геракл – дитя от другой женщины, Гера не очень любит героя, и обычно устанавливает все виды препятствий на его пути, до той точки, где для Зевса лучше вообще не беспокоиться о Геракле.

Афродита

Средняя Сила, «Госпожа Рассвета»

СВ: Любовь, красота.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые.
Символ: Морская раковина.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Правильнее будет сказать, что Афродита скорее Титан, за ее прямое происхождение из крови Урана (смотри раздел про Урана в конце этой главы). Другие силы не обращают внимания на этот факт, за ее путешествие на отдаленный остров после ее рождения, взяв с собой Эроса, и возвращение после того, как Титаны были низвергнуты.

Муж Афродиты – Гефест, за кого она вышла замуж по приказу богов, двум из которых были нужны божественные супруги. Однако, ее раздражает замужество, в то время как кузнец носит ее на руках, он некрасив и хромает. Красивый Арес все чаще ловит на себе ее взгляд, хотя когда Гефест впервые обнаружил ее измену, он сплел сеть и поймал любовников. Затем он пригласил других богов придти и понасмехаться над неудавшейся парочкой. Афродита сбежала на год и один день, пока ее позор не уменьшился настолько, что она смогла появляться на глазах у других.

Естественно, что Афродита больше, чем просто богиня любви и красоты; она также руководит *актом* любви, и таким образом она большой фаворит среди Общества Восприятия. Это частично потому, что ее влияние настолько велико, что многие Чувствующие избирают себе в качестве дома Олимп (славный Золотой Зал фракции лежит где-то на этом слое).

Дворец Афродиты на Горе Олимп построен из кварца и драгоценных камней, и все это отполировано так сильно, что любой, кто проходит мимо, может увидеть свое собственное отражение. Источник Канарас (так же известный как Вечнозлатный, который принадлежит и другим богиням красоты) находится в церемониальном бассейне в самом центре ее владений, наполненный Водами Красоты и Жизни. Только представители Афродиты могут купаться в здешних водах; кто-либо другой, кто попытается сделать это, зарабатывает ненависть силы.

Истинные подруги Афродиты – другие богини красоты, хотя только Ханэли Селанил из Селдарин осталась хорошим компаньоном в течение поколений. Другие божества испытывают периоды непостоянного тщеславия (и по правде сказать, сама Афродита тоже

их испытывает), во время которых они набрасываются друг на друга, и каждая называет себя самой прекрасной. На самом деле из-за этих приступов тщеславия Афродита имеет нескольких друзей среди Олимпийцев – они хотят ее, но в действительности она их не заботит.

Ее любимым представителем была полусила по имени Адонис, который хорошо ей служил до тех пор, пока ревнивый Арес не записал его в книгу мертвых. Теперь самый известный представитель Афродиты – Анхис (Рх/♂ человек/Р13/Хаотично-Добрый), один из ее прежних любовников, и их сын Эней (Рх/♂ человек/F16/Общество Восприятия/Хаотично-Добрый). Анхис слеп, но он может видеть красоту в сердцах любого существа, которое может любить, и действует соответственно. Эней красив и силен, и имеет способность нести любое бремя, и не имеет значения, насколько оно тяжело, если из этого произрастет нечто красивое, если это опустить.

Аполлон

Средняя Сила, «Светозарный»

СВ: Свет, пророчества, музыка, лечение.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Лира.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Аполлон, сын Зевса и Титана Леты, который, после Геры и своего отца, является величайшей силой в пантеоне. Хоть Посейдон и Гадес сильнее, Аполлон имеет больше уважения? чем каждый из них, и таким образом он следующий, кто должен занять место Зевса, когда тот погибнет или отойдет.

Как бог пророчеств, Аполлон установил оракула в каждом основном материальном мире, где имеют влияние Олимпийцы. Все они сидят на табуретках в наполненных дымом пещерах, слушая слова будущего, выдыхаемых парами. Подобно большинству оракулов, они говорят такими словами, понимание которых обычно доходит до смертного только после свершения самого пророчества. Аполлон также установил такое место на Горе Олимп; те, кому нужен совет силы, могут разыскать таинственного оракула Пифию (Рх/♀ ?/Div14/Хаотично-Нейтральная).

Есть ли во всей мультивселенной нечто столь же прекрасное, как и философ?

- Федорик Ниеша, симпозиум Аполлона

Храм Аполлона (смотри карту на странице 121) является также его домом, и все это место изготовлено из чистого золота, которое постоянно сияет мягким светом солнца. За храмом он построил амфитеатр, где самые замечательные актеры демонстрируют свои работы. Смертные поэты так же заполняют сцену, читая стихи в честь Светозарного.

Все Олимпийцы уважают Аполлона, но никто в действительности не является его другом, исключая, возможно, Гермеса и его сестру Артемиду. Хоть это и было запрещено, но Аполлон и Гоибниу из Кельтов завели тайную дружбу, и он также имеет в друзьях Индийскую Митру и Секера из Египтян. Его врагfmb в действительности являются любые силы тьмы и вреда.

Асклепий Целитель (Рх/♂ человек/Р18/Хаотично-Добрый) – сын Аполлона, и также один из его представителей. Говорят, что этот знаток может вернуть мертвого обратно к жизни без помощи заклинаний. Гадес, естественно, хочет это остановить, и если Аполлон и дальше будет это позволять, то он, вероятно, лишиться своего ребенка от рук ревнивого

бога. Другой хорошо известный представитель – Кипарис (Рх/♂ полуэльф/R14/Хаотично-Добрый), чьим другом является олень; оба могут связываться с любым природным животным в мультивселенной.

Арес

Средняя Сила, «Вероломный, Беснующийся»

СВ: Война, убийства, ненависть.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые злые (воины).
Символ: Копье.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Арес, сила войны, один из сыновей Зевса и Геры. Он заботится только о своих желаниях и резне на поле битвы, и безумно ревнует к любому, кто стоит на его пути. Он убивает любого пустышку, который слабее него, и который встанет на его пути, и одаривает – неохотно – того, кто с ним заодно.

Он заработал прозвище «Беснующийся» за то, что пока он могуч в битве, он непредсказуем и легко поддается своим страстям. Его ярость приводит его в неприятные ситуации, включая декоративную вазу, в которую он был заключен, когда молодые Олимпийцы сражались в их первой важной битве. Он неудачен в любви, как показывает история с Гефестом (смотрите раздел про Афродиту).

Конечно же, это не останавливает многих смертных от заверения своей преданности богу. Одним из обрядов молодых воинов перед их первой битвой является церемониальное бритье. Они жертвуют свои волосы Аресу в качестве знака их преданности войне и подобным ей случаям.

Дворец Ареса на Горе Олимп – мрачное место из смутно блестящей кости, больше крепость, чем замок. Он лежит недалеко от Осквернённого Портала – пропасти, которая содержит врата на основные материальные миры, где поклоняются пантеону. Внутри крепости злая банда воинов-просителей Ареса осушает кубки с кровью врагов, убитых ими, делая себя сильнее поглощая жизненную силу своих врагов.

Арес имеет всего *несколько* врагов, даже среди других сил войны. Он ревнует свою сферу и не допускает вторжения любого другого божества в «его» область. По этим причинам он заработал гнев гоблиноидной силы Маглубийета и орчьих божеств Бахгтру и Груумша. Только Локи, хитрый бог Северян, может назвать Ареса другом – и более того, хитрый Локи наслаждается смущением глуповатого олимпийца каждый раз, когда выдается такая возможность.

Подобно многим другим силам, представители Ареса – его сыновья, рожденные ему Афродитой от их романа. Они – Фобос и Деймос, две хаотично-злые полусилы, которые отвечают за воплощения ужаса и страха. В действительности они обладают способностью *вызывать страх* радиусом 50 ярдов, и все, кто входят в область действия должны выдержать спасбросок против заклинания со штрафом -4 или бежать в ужасе 1d6 оборотов.

Артемида

Средняя Сила, «Охотница»

СВ: Охота, дикие звери, рождение детей.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые нейтральные или добрые.
Символ: Лук и стрела на фоне луны.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Артемида, сестра Аполлона, патрон (или точнее, матрона) охотников и охотниц. Она скорее чувствует себя счастливой в компании собак и диких зверей, нежели в компании своих товарищей по пантеону. Она ближе всех из пантеона к дикости; она призирает цивилизацию и символизирует природу и дикость. Но она охотится лишь для того, чтобы наполнить свой живот или накормить кого-либо другого, но никогда для простого спорта.

Артемида – девственная богиня, она никогда не имела и не поощряла любовников. Хотя другие силы иногда преследуют ее и пробуют одержать над ней верх, она не уважает никого из них. Даже те, кто могут охотиться так же хорошо как и она (или даже лучше) все еще не имеют шанса; подобно другим Олимпийцам, она отказывается согласиться с тем, что кто-то может превзойти ее на избранном ей поле.

Богиня рассматривает весь Олимп как свое королевство и охотится без забот, только иногда возвращаясь в маленькую беседку, которую она называет своим домом. По правде сказать, она имеет больше чем просто небольшой комплекс пещер в склоне горы, у Артемиды нет веских причин иметь место, в которое она может удалиться. Она часто путешествует к Аркеносу, городу Амазонок, где она уважается как защитница.

Ее друзья среди сил включают Солонора Теландира от эльфов и Улля из Северян. Хоть Солонор и более общительный, чем Артемида, оба вместе разделили много охот. Однако Уллер намного лучше для Олимпийки; когда они охотятся вместе, они говорят всего несколько слов, просто оценивая успехи охоты друг у друга.

Ее представитель – проситель по имени Актеон (Рх/♂ человек/D13/Нейтральный), глупец, который был достаточно неудачен, чтобы увидеть богиню, когда она купалась. Она превратила его в оленя и натравила не него его же собак. Затем она испытала немного раскаяния, и вместо этого сделала его повелителем своих гончих. Актеон теперь имеет возможность по желанию превращаться в великолепного оленя, и каждый из его рогов несет частичку лунного света, которую он может обращать на своих врагов подобно *призматическому лучу*.

Афина

Средняя Сила, «Защитница»

СВ: Мудрость, ремесла, война.
МЗ: Порядочно-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Сова.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Афина выпрыгнула полностью выросшая и в боевом вооружении из головы своего отца Зевса. Он проглотил ее мать Метиду, поскольку пророчество предостерегло его, что Метида родит сына, который убьет его. Очевидно, что Зевс, в конце концов, научился кое-чему у Титана Кронуса – если человек хочет предотвратить свою смерть от рук своего отпрыска, то лучше сожрать мать *до того*, как она родит любого ребенка. Но это не предотвратило появления Афины.

Подобно своей единокровной сестре Артемиде, Афина дала вечную клятву целомудрия, и убьет любого, кто попытается овладеть ею. Хоть она и требовательна и обременительна, как и остальная часть пантеона, Афина преднамеренно умеряет свой темперамент мудростью, которой она учит смертных в обмен на их служение.

Многие думают, что она – богиня войны, но это не совсем так. Афина оставляет дела резни своему брату Аресу; ее домен – смелость и стойкая храбрость. Те, кто хочет уважать кровопролитие, обращаются к Аресу; а те, кто уважают стратегию и тактику, признают Афину.

Зевс, отец Афины, носит ее на руках, но она также покорила сердца многих других сил пантеона достоинствами своего интеллекта. Она призирает Афродиту, которая только с виду чиста, и она имеет давнишнюю вражду со своим дядей Посейдоном – эти двое, кажется, ссорятся из-за всего. Она также находит общие взгляды с Брихаспати из Ведийского (Индийского) пантеона и Одином из Северян – достаточно, по крайней мере, чтобы она признала, что они обладают знаниями, которых ей не достает, и что она может узнать от них столько же, сколько и они от нее.

В настоящий момент ее любимый представитель – Одиссей (Рх/♂ человек/F13, Т9/Хаотично-Добрый), знаток, который много видел, а сделал еще больше, Афина не предоставила ему никаких специальных даров, поскольку она хочет научить его, что он может выжить только со своей хитростью. И Одиссей – один из самых хитрых воинов, которых может встретить человек – хитрый в практическом смысле, именно так. Множество ученых имеют великое количество умных книг, но вряд ли найдется знаток, даже среди демонов, столь же изобретательный, как и Одиссей.

Деметра

Средняя Сила, «Мать Изобилия»

СВ: Сельское хозяйство.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые нейтральные или добрые.
Символ: Голова лошади.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Деметра, одна из первых шести Олимпийцев, теперь в основном остается за сценой, воспитывая детей богов и сохраняя обильность урожая на Прайме у верных ей. Она вышла замуж за Посейдона, но со временем ушла от него; заботы Посейдона кружились вокруг моря, тогда как Деметра предпочитала землю. Позже она стала женой Зевса (до Геры) и родила ему дочь, Персефону. Персефона была позже украдена Гадесом, чтобы она вместе с ним правила Царством Мертвых.

Дом Деметры – непритязательный коттедж, находящийся посередине огромного поля пшеницы. Ее просители трудятся в поле весь день, перед тем как удалиться на ночь в свои собственные дома, рассеянные по земле. Их работа тяжела, но они любят свой труд.

Деметра и Чаунтея с Торила всегда хорошо ладили, и не является тьмой, что Деметра не отказывает в крове никаким силам – исключая только своего брата Гадеса, которому она все еще не может простить похищение своей дочери.

Триптолем (Рх/♂ человек/R13/Нейтрально-Добрый) является любимым представителем Деметры на сегодняшний день. Он правит колесницей, запряженной двумя бронзовыми драконами, рассеивая зерна пшеницы везде, где бы он ни путешествовал. Он – стойкий товарищ; его взгляд постоянно направлен за горизонт и он все время испытывает зуд запрячь свою колесницу и умчаться вдаль.

Дионис

Средняя Сила, «Дважды рожденный»

СВ: Радость, безумие.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Посох с сосновой шишкой и виноградной лозой.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Дионис, сын Зевса и смертной Семелы, был еще в утробе матери, когда она узрела Громовержца во всем его устрашающем величии и была уничтожена. Зевс забрал ребенка из ее тела и зашил в свое собственное бедро, и кода он родился, то он отлично вышел и получился полностью сформированным.

Гера, ревнуя к развлечениям своего мужа, сделала Диониса сумасшедшим еще в ранние его годы, и он путешествовал по землям, уча людей искусству виноделия – и безумия. Во время своих путешествий он приобрел свиту кентавров, сатиров и бакчае.

Сегодня, если быть честным, Дионис – сила пьяниц. Весь его портфель посвящен божественному виноградному безумию, веселью и наслаждению от выпивки. Однако его последователи не мягкие болтуны. Некоторые странники созерцательны; верные Диониса явно противны. Когда они заходят слишком далеко в своих празднованиях, тогда они теряют все свое рациональное мышление и слепо следуют инстинктам. Из-за этого их исступления часто погибают люди.

Домен Диониса на Олимпе один из постоянных и удобных теплых. Он имеет дворец в середине виноградника, и он установил, что виноградные лозы (которые вьются также и через здания) всегда готовы к сбору и выжиманию. Когда бакчае не следуют в странствия со своим патроном, они обслуживают свой домашний виноградник. И это не странно – что это место постоянных пирушек, которые делают по сравнению с собой скучным даже Золотой Зал Чувствующих.

Гера в особенности не любит Диониса; он является одним из напоминаний о романах Зевса. Афина тоже не высокого мнения о брате, из-за того, что они – два противоположных полюса практичности. Хотя Зевс любит своего сына не меньше, чем Афину, так что другие силы не смеют его трогать.

Дионис имеет сатира по имени Силен (Рх/♂ сатир/HD10/Хаотично-Нейтральный) в качестве представителя. Есть слух, что Силен учит юную силу, пока Дионис все еще остается безумцем, и бог не забывает об этом. Хоть он уродлив и искривлен, даже для сатира, представитель все еще имеет острый ум и мудрое сердце, и он использует их для или против глупцов, в зависимости от того, как они с ним обращались. Он добр к тем, кто высказывает дружелюбие, и говорят, что Силен не чурается предоставлять случайные блага.

Фурии

Младшие Силы, «Любезные»

СВ: Правосудие.
МЗ: Нейтральные.
ВЕР: Не имеют.
Символ: Три бича.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Плутон/Подземный Мир.

Следуя мультиверсальному Правилу Трех, фурии – три аспекта силы божественной мести, и в то же время отдельны сами по себе. Их личные имена – Алекто, Тисифона и Мегера, но фурии – в действительности Эринии (и их обычно называют Любезными, чтобы случайно не оскорбить их). Говорят, что баатезу украли их настоящее название, поскольку демоны сильно восхитились их работой.

Они появляются как старухи с крыльями и бичами, которые они безжалостно используют против тех, кто заработал их гнев. Как представители воли сил, Фурии не имеют союзников среди богов – они просто отправляются мстить за ужасные преступления, которые совершаются против (и самим) пантеона. По правде говоря, Олимпийские силы бояться Фурий за то, что Любезные могут одолеть божеств, которые даже сильнее, чем они сами. Видите ли, когда они находятся на задании, которое оправдывает их устав, они поддерживаются общей верой и уважением целого пантеона.

Сам Зевс имеет основания для страха, если он согрешит так сильно, что привлечет их пристальное внимание.

Фурии не имеют королевства, которое они могут назвать своим собственным. Они просто носятся над мраками Подземного Мира, распределяя жестокие наказания для бедных мертвецов земли Гадеса, пока их не вызовут исправить несправедливость на другой план.

Гадес

Великая Сила, «Повелитель Смерти»

СВ: Смерть, богатство.
МЗ: Порядочно-Нейтральный (Злой).
ВЕР: Любые.
Символ: Черный баран.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Плутон/Подземный Мир.

Как сила смерти, Гадес стоит отдельно от остальной части Олимпийцев: он – их темная половина, которую они обычно не хотят признавать, поскольку, за все их ошибки, они отождествляют жизнь со страстью. Хоть он и самый старый из них (или, возможно, *потому что* он самый старший), Гадесу была доверена ответственность за наблюдением над мертвыми. Это не та работа, которая ему по душе, но его характер замечательно ей удовлетворяет.

Давным-давно бог смерти похитил Персефону, дочь Зевса и Деметры, и, прежде чем она была вырвана из его хватки, накормил ее пищей из своего королевства. Таким образом Персефона должна проводить половину своего времени в тоскливом Подземном Мире, помогая править Гадесу, а другую половину в кипучем мире Олимпа.

Сам Гадес не интересуется ничем, кроме Персефоны. Он доволен тем, что просто сидит и наблюдает за серостью Пустоши, пристально следя за перемешанной массой бесчисленных мертвецов, раздавая наказания, назначенные остальными Греческими силами тем, кто посмел сделать вызов славе богов.

Подземный Мир – типичная Серая Пустошь: безжизненный и унылый. Реки Лета и Стикс текут через него, обещая забывчивость и забвение тем, кто окунется в их воды, хотя некоторые посмели это сделать. В центре королевства находится дворец из серого мрамора, а в зале аудиенций восседает сам Гадес и Персефона, ожидающие от просителей отречения от их желаний.

Смертные, отправившиеся сюда, иногда просят воспользоваться *шлемом невидимости* Гадеса, выкованным ему Циклопами в войну против Титанов. Он постоянно держит его при себе, но редко использует. Говорят, что он одалживает его героям, присланным другими догами, но ни один живой глупец не докладывал когда-либо, что он использовал его.

Три просителя решают судьбы душ, которые заканчивают в Подземном Мире: Радамант, Минос и Эак (все Рх/♂ люди/М16/Порядочно-Нейтральные). Но они не отправляются на задания на другие планы. Если Гадес отправляет других представителей на задания, неизвестные агенты очевидно преследуют свои собственные скрытые цели с чрезвычайной тонкостью. Некоторые шепчутся, что Гадес даже заключил контракт на служение с Антраксусом (Pl/♂ юголот/HD20 [233 hp]/Нейтрально-Злой), прежним господином Пустынной Башни, но другие говорят, что это полное безумие.

Геката

Средняя Сила, «Ночная Царица»

СВ: Магия, луна, изобилие.

МЗ: Хаотично-Злая.
ВЕР: Любые (маги).
Символ: Восходящая луна.
Домашний п/с/к: Баатор/Минаурос/Аэая и Серая Пустошь/Плутон/Аэая.

Геката – дочь Титанов Криуса и Астерии, и ее сила почти столь же велика, как и та, которую имели они. Она далеко и широко известна за свое режущее остроумие и великое красноречие (есть слух, что это она научила Аполлона кое-каким из своих ремесел), но она еще более известна за свои навыки в магии. Факт в том, что ей поклоняются все не-жреческие заклинатели, которые следуют за пантеоном, из-за ее источника волшебной магии.

Она также одна из нескольких сил, которая поддерживает первичное королевство на одном плане (Серой Пустоши), а другое где-то еще (Баатор), но это полная тьма, зачем так надо. Возможно, она черпает силы с обоих планов и использует ее для подпитки последователей. Как бы то ни было, Геката рассчитывает свои силы, и она столь же хитра, как и змея, и столь же опасна, как голодный волк. Она так приводит свои планы в движение, что немногие могут их раскрыть, и она играет героями так, словно на лире.

У нее была история с Локи, но Геката не имеет настоящих союзников среди сил, за исключением Персефоны (жены Гадеса). Аполлон все еще уважает ее, но не ищет ее компании. Остальные Олимпийцы приходят к ней время от времени за советом, но и это ограничивается лишь помощью, которую они могут ей оказать.

Возможно, чтобы способствовать большему количеству посетителей, Геката почти всегда имеет дар для другой силы – например, она обладает Глазом Груумша, который был вырван эльфийской шишкой Кореллоном Ларетианом. Если бог орков когда либо сможет пройти по ключам, которые она оставила для него, то он даже возможно сможет получить его обратно.

Геката недавно продвинула Кирку (Рх/♀ человек/Tra25/Хаотично-Злая) до полного статуса представителя. Волшебница служила своему божеству много лет, и обе решили, что пришло время возвысить свою силу. Взамен служения Кирки, Геката предоставила ей безотказные заклинания. Таким образом, любое заклинание, которое произносит Кирка, срабатывает автоматически – даже те, которые обычно позволяют спасбросок. Страннику, выступающему против Кирки, лучше иметь острый ум, так как он ничего от нее не добьется с помощью физической силы.

Гефест

Средняя Сила, «Хромой»

СВ: Кузнечное дело, ремесла.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые.
Символ: Молот и наковальня.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Гефест, сила кузнечного дела и кузнецов - сын Геры и только Геры. Она создала его целиком из собственного тела, когда обнаружила, как Зевс обманывал ее с другими женщинами. В гневе, Зевс сбросил Гефеста на Основной Материальный План, где молодой бог неудачно приземлился, и после этого стал хромым. Позже оба примерились, и теперь Гефест считается членом пантеона. Он создал вещи, которыми они пользуются, и создал Зевсу молнии даже лучше, чем их делали Циклопы во время своего расцвета.

Королевство Гефеста находится в той области Олимпа, где свойственна вулканическая активность. Он, фактически, работает в самом сердце вулкана, и ему помогают его дяди, Циклопы. Иногда к нему приходит Небелун, сила гномов, чтобы

предложить совет или помочь, и эти двое вместе изготавливают невероятные предметы. Говорят, что Гефест постоянно конкурирует с другими богами кузнечного дела, но тьма этого не совсем известна.

Представителями Гефеста являются – следуя стандартному Греческому образцу – его собственной плотью и кровью. Его сын Палаэмон (Рх/♂ человек/F10, Т12/Нейтрально-Добрый) может произвести железо из земли, просто сконцентрировавшись. Другой его сын, герой Ардалий (Рх/♂ человек/F14/Нейтрально-Добрый), может изготовить почти все с помощью обычных инструментов.

Гера

Великая Сила, «Матрона Рая»

СВ: Браки, интриги.
МЗ: Хаотично-Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Веер из павлиньих перьев.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Гера – жена Зевса, и второй по силе Олимпиец в пантеоне. Ей также случается быть безумно ревнивой к Зевсу и его изменам, и она сходит со своего пути, чтобы усложнить жизнь любым любовницам Зевса и их отпрыскам.

Но она все еще остается сердечной и даже дружелюбной к другим Олимпийцам, как и подобает правительнице. Она часто умеренна, когда Зевс опрометчив, и может впасть в ярость, когда он рационален – оба отлично компенсируют друг друга.

Другие Греческие силы уважают суждение Геры, и они знают, когда отступить от спора с ней. Одна из сор с ней, в конце концов, привела к разграблению важного основного материального города, который стоял на равнинах Иллирии, а все из-за того, что сын правителя города посмел присудить победу красоте Афродиты – а не Геры. Богиня не любит то, что люди называют проигрывать с честью.

Гера уполномочила всего двух представителей за все годы. Один из них – Аргос (Рх/♂ тифлинг/F20/Порядочно-Нейтральный), Стоокий Наблюдатель. Его тело покрыто глазами, только пятьдесят из которых спят в одно время. Он был побежден только однажды, Гермесом, который усыпил все глаза тифлинга одурманивающе долгим и нудным рассказом. Другой представитель Геры – Менелай (Рх/♂ человек/F14/Хаотично-Нейтральный), рубака, который заработал бессмертие за то, что сохранил верность своей обманувшей жене. Он может быть убит только тем, кто несет оружие, выкованное богом.

Гермес

Средняя Сила, «Посланник Богов»

СВ: Путешествия, торговля, воровство, азартные игры, бега.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Кадуцей.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Гермес всегда был силой воров. В самый день своего рождения он украл стада своего брата Аполлона, который их пас, и спрятал их в горной пещере. Когда Аполлон отыскал потерянный скот, Гермес изобрел первую лиру и умиротворил своего старшего брата с помощью обмена. Позже он изобрел свирель, которую обменял у Аполлона на золотой жезл.

Факт в том, что, кажется, Гермес никогда не ошибается. Хоть он и свирепый воин, и смелый вор, он также самый счастливый удачник из Олимпийцев, стоящий в стороне от высокомерной гордости, присущей многим другим. Хотя и он имеет свои моменты тщеславия. Гермес куда более мягок, чем другие Олимпийские силы.

В действительности, это обаяние ставит почти весь Греческий пантеон на сторону Гермеса, и он может наладить контакт между двумя припирающимися силами даже лучше, чем сам Зевс. Его чувство справедливой игры стало легендой среди Олимпийцев; они обращаются к нему за беспристрастным правосудием, и зависят от его скорости доставки сообщений. Сложно найти силу, которой бы *не* нравился Гермес – даже Дагдха (который не уважает Зевса) находит привлекательным этого вредителя.

Некоторые из Олимпийских верных даже говорят, что Гермес крутит роман с Тиморой с Торила, хотя тьма этого в том, что он просто пытается узнать участь Тихи, прежней богини удачи (смотри ее раздел далее в этой главе).

Королевство Гермеса скрыто внутри самой Горы Олимп, и это заманчивое место и для игроков и для странников. Хотя это не единственное, почему человек выбирает этот карман, он также получает спокойную возможность безопасно выспаться – ценная вещь на Олимпе. Никто не причинит вреда путешественнику под крышей Гермеса.

Подобно своему отцу Зевсу, Гермес предпочитает использовать в качестве представителей своих собственных детей. Один из них - Автолик (Рх/♂ человек/ Т24/Хаотично-Нейтральный), как говорят, величайший смертный вор, когда-либо живший, темный делец, непохожий на всех остальных. Есть слух, что нет ничего, чего бы он не смог украсть и унести с собой; Автолик никак не подтверждает или опровергает эти слухи, и таким образом легенда о его способностях все растет. Он – дедушка представителя Афины, героя Одиссея, и это именно от Автолика Одиссей получил множество своих хитрых трюков.

Ника

Младшая Сила, «Победа»

СВ: Победа.
МЗ: Порядочно-Нейтральная.
ВЕР: Порядочно-Нейтральные.
Символ: Крылатая женщина.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Хоть она и меньшая сила, Ника заработала себе место в пантеоне. Она часто призывается Афиной или Аресом в поездки вместе с ними, когда они отправляются на битву, таким образом, гарантируя победу той или иной стороне. Ника – непостоянная богиня, она поступает только в согласии со своими желаниями. И Арес и Афина понимают, что они не могут принуждать силу; нужно добиться ее уважения, как и в случае с другими знатоками.

Ника – сестра Эрис, богини Разногласия, и между ними двумя, они обладают тремя золотыми яблоками (в поклон Правилу Триады). Есть слух, что любой смертный, который найдет одно из яблок, возжелает его; брось его на путь своего врага, и противник не будет способен ни о чем думать, кроме как о приобретении этого яблока. Более того, человек может поставить условия о том, как можно получить яблоко, так что «жертва» сможет получить приз только тогда, когда выполнит все эти условия.

Естественно, яблоки *являются* достойным призом. Одна долька может вылечить любую болезнь на теле человека. Вторая от того же яблока делает его юным. А третья долька делает его бессмертным (но не неуязвимым). Иногда, говорят, Ника предоставляет яблоки смертным, которые действительно их заслужили, но это так тяжело для глупца, доказать свою ценность, что Ника даже может и не предложить такого шанса.

Младшая сила не имеет своих собственных владений на Олимпе, хотя она содержит квартиры во дворцах Ареса и Афины. Ника может быть непостоянной, но она находит больше общих целей с обоими Олимпийцами, чем она того признает.

Я бы лучше предпочел попытаться украсть одно из яблок Ники.

- Улатас Мрачный, Убийца Милосердия, отказывающийся от задания

В настоящее время ее любимым представителем является Ахилл (Px/♂ человек/F18/ Порядочно-Нейтральный), рубака, который фактически неуязвим, и, таким образом, почти постоянный победитель. Он горд и тщеславен, один из лучших воинов, которых когда-либо производила Олимпийская культура. Хотя на поверку он выглядит обычным глупцом, он куда глубже, чем некоторые могут признать.

Пан

Младшая Сила, «Сатир»

СВ: Природа, страсть.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Хаотично-Нейтральные.
Символ: Свирель.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Существуют, по крайней мере, три разные истории о происхождении Пана. Первая говорит, что он – сын Урана, появившийся тогда, когда кровь старого Неба окропила землю, и он вырос в горах и лесах недалеко от океана. Вторая утверждает, что он – сын Зевса от безымянной жены, тогда как третья приписывает его родительство Гермесу. Хотя, по правде сказать, Пан – просто сила природы – и великодушная и разрушительная – и не важно, откуда он пришел.

Пан живет на внешних краях королевства, и он не проводит много времени на Горе Олимп. Естественно, нерегулярность его визитов делает их более особенными. В такие времена он блуждает по горам (сам Пан, а не аватара), играя на свирели, полученной им от Аполлона за неизвестную услугу.

Он – великий любимец среди сатиров и кентавров, поскольку его страсть необузданна. Пан жадно преследует свои желания, и те, кто следуют за ним, стараются изо всех сил подражать ему.

Хотя, бросая повсюду косые взгляды, Пан выбирает носить глубокую печать мудрости и мира. Он отдается своим страстям, но он делает это с полным осознанием того, что он творит, и он принимает себя таким, какой он есть и что он делает.

Любимая сила Пана в пантеоне – это Гермес, так как эти двое находят общую основу в своих вредительствах, Дионис – второй по близости; он и Пан – заправские кутилы, и они нашли дружбу на дне многих кувшинов вина. Остальная часть пантеона позволяет богу страстей бродить там, где он пожелает, приветствуя его присутствие – хотя они редко рады его визитам. Пирушки Пана утомительны, даже для сил.

Его представитель – Сатир по имени Марсий (Px/♂ сатир/HD8/Хаотично-Нейтральный), нахальное существо, которое было на волосок от смерти, грозящей от различных сил, в течение своей карьеры. Это потому что главная способность Марсия – истинный подарок для сатира, острый ум, который может и прогневить и смутить его цель. Это не столько дар, если быть точным, но это то, что использует представитель, когда знает, что он находиться вне досягаемости возмездия.

Посейдон

Великая Сила, «Буря»

СВ: Вода, землетрясения, создание.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Любые (моряки, всадники).
Символ: Трезубец.
Домашний п/с/к: Арборея/Осса/Калетто.

Из всех Олимпийцев самым гордым можно назвать Посейдона, так же как и самым обидчивым. Сын Кронуса и Реи, один из старших братьев Зевса, он соперничал за лидерство над пантеоном, но проиграл. Позже Посейдон пытался выиграть покровительство над несколькими городами смертных, но также не преуспел, поскольку смертные рассудили, что другие силы подходят на эту задачу лучше (в соревновании за Афины он высек из скалы родник, но Афина разгромила его с помощью превосходящего творения: оливкового дерева).

Силе, которая так желает покорить смертных, каждый из этих отказов нанес серьезный удар по его гордости. Возможно, что именно из-за этого он стал столь мстителен, и возможно именно по этому он так быстро впадает в ярость.

Факт в том, что его темперамент печально известен среди Олимпийцев. Подобно морю, он может в секунды превратиться из спокойного в разъяренного, и горе тому глупцу, который хочет его обуздать. Страсть Посейдона – океан, его несущие течения и все существа, находящиеся в нем. Некоторые говорят, что он охотно взял правление над морем из-за этого, по крайней мере, согласился взять – морские существа признают его за своего.

Посейдон постоянно носит трезубец, сделанный ему Циклопами. Говорят, что им он вызывает землетрясения в море и на суше, и любому моряку, который хочет избежать знакомства с волнами от удара, лучше принести достойную жертву ревнивому морскому богу.

Олимпиец произвел на свет множество детей, хотя большинство из них были разочарованием, повернув на путь зла и темных дел. Хотя Посейдон все еще считает себя их отцом, и он делает все, что в его силах, чтобы исправить их ошибки. Печально для морского короля, но Зевс (или одна из других Греческих сил) защищает тех, кто убивает детей Посейдона, пока убийца – герой или поддерживает общие законы земли. Это просто еще один случай, когда Посейдон расстраивается из-за своих товарищей сил.

Знаток имеет нескольких драгоценных друзей среди всех богов. Он имеет незначительный тонкий мир с Глубинным Сашеласом из эльфов, это из-за того, что Посейдон хочет, чтобы морские эльфы поклонялись ему. Он более дружелюбен с Мананнаном Мак Лиром из Кельтов, чем это было в прошлые столетия, но есть слух, что борьба просто кипит под поверхностью их отношений. Оба бога ревнивы к своим доменам, и ни один не хочет отдавать и дюйма.

Королевство Посейдона на Арборее почти полностью лежит под морем. Исключая небольшие островки, которые в основном необитаемы, ни одна часть Колетто не лежит над поверхностью воды. Глупцу, который каким-то образом на них оказался, лучше найти от туда выход. Просители дружелюбны к тем, кто может находиться под водой, но не к тем пустышкам, которые идут туда, где они не могут находиться. Если человек быстро не научится дышать под водой, то ему придется здорово заплатить за помощь выбраться оттуда.

Под поверхностью волн, Калетто поразительно красив. Глубокие впадины скрывают города невыразимого блеска; леса водорослей колышутся от потоков. Каждый мироходец должен обязательно посетить это место хотя бы раз в жизни.

Одним из двух основных представителей Посейдона является Главк, странник, который вкусил бессмертия и продвинулся в ранге, став полусилой. Главк довольно дружелюбен; он один из тех, кто помогает путешественникам при необходимости найти выход. Другой представитель – Протей (Px/♂ человек/R10/Хаотично-Нейтральный), который следит за стадами тюленей Калетто. Он заработал навык принимать любую форму, какую пожелает. Он очень интересуется нарушителями; Протей видел более чем одного глупца, пытавшегося украсть тюленя из священного стада, и это его работа – убеждаться, что рыцари гроша закончат в книге мертвых.

ТиХа

Младшая Сила, «Улыбка Фортуны»

СВ: Удача.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Нейтральные.
Символ: Красная пентаграмма.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Греческий пантеон медленно смещает Тиху с ее ранга. Некоторые говорят, что она – систра Ники и Эрис, но она отпадает от них, и даже сейчас они работают над тем, чтобы избавить себя от нее. Какой бы ни была правда, но Тиха играет все меньшую и меньшую роль в течение тысячелетия, до того момента, пока не объявили, что она исчезла совсем.

С другой стороны, исследующие трупы Атары не нашли ее тело, летающим на Астрале, так что она должна где-то быть, правильно? Хорошо, здесь находится тьма этого: Тиха просто отступила на Основной Материальный План, ограничив себя последователями одной хрустальной сферы. Хоть она и ненавидит регресс в божество одной сферы, но это все, что сохраняет ее живой.

Видите ли, она сбежала в мир Торила, где она научилась представлять себя в качестве двух божеств: Тиморы (богиня удачи) и Бешабы (богиня неудачи). Неизвестно, все ли еще она управляет личностью каждой из двух божеств, или она ослабла настолько, что она теперь уполномочила их действовать безо всякого сознательного усилия с ее стороны. Но Бестолочи с Торила твердо верят, что Тихи больше не существует – что она физически раскололась в двух новых существ.

И Гермес и Пан высылали своих аватар на поиски правды о спаде Тихи, но они были выгнаны из сферы Торила и не смогли раскопать тьму. Вскоре, однако, можно поспорить, что они отправили своих жрецов через порталы, чтобы выяснить это для своего удовлетворения.

Несомненно одно: королевство Тихи на Горе Олимп медленно исчезает. Прежде большая вилла и игорный зал, уйдя прямо под гору, ныне пыльные и нечасто посещаемые, с углами, забитыми паутиной. Но кто знает? Может Тихе просто не повезло, и она вскоре вернется.

Ее прежний представитель – Пенш (Px/♀ эльф/T15/Нейтральная) ныне путешествует по планам, ища ответ на исчезновение своего патрона. Пенш – холодная странница, если быть точным, но это потому, что она привыкла быть самым удачливым знатоком в округе. Теперь она полагается только на свою хитрость и вообще на свою любопытную натуру.

♦Титаны♦

Титаны были первыми из рожденных Геей Землей, и были (по крайней мере, так говорит Великая Теогония) первыми богами, бродящими по ее поверхности. Каждый из них поддерживал владычество над своей собственной сферой и получал уважение от смертных. Но они стали слишком сильными, и Гея отвергла их (это было проклятие Геи, что причиной падения Титанов будут их дети, Олимпийцы).

Сегодня Титаны не имеют последователей как таковых. Это из-за того, что Греческие силы убедительно уговорили смертных отвернуться от проигравших, в том смысле, что Титаны жаждут страшного возмездия каждый раз, когда смертные произносят их имя. Хотя не является тьмой, что несколько праймовых и планарных пустышек путешествовали в Карцери, чтобы попросить у Титанов силы и секретов мультивселенной. Глупец, который застанет их в хорошем настроении, может даже получит несколько ответов.

Всего несколько Титанов заточены на Горе Отрис, на первом слое Карцери. Главный среди них, конечно же, Кронус, который руководит сборищем. Десять его родных братьев и сестер заточены вместе с ним: Кой, Крий, Гиперион, Иапет, Мнемосина, Океанус, Феба, Тефида, Тейя и Фемида. Каждый из них все еще поддерживает владычество над своей собственной сферой влияния, основных строительных блоках Прайма. Факт в том, что говорят, будто Титаны были первобытными силами Основного Материального, что их продолжающееся существование поддерживает законы плана работающими. В этом случае человек может сказать, что Олимпийцы обуздали силы жизни и усмирили их.

Имена основных Титанов известны смертным, и они представлены ниже, начиная с Кронуса, их лидера (несмотря на тот факт, что не все Титаны злые). Но в истории также фигурируют и три других существа: Гея, Рея и Уран. Во-первых, Гея – дух Прайма, и хотя она побудила гигантов и некоторых других детей восстать против Олимпийцев, она остается союзником пантеона. Рея, мать первого поколения Греческих богов, уважается за ее роль в их освобождении от деспотического правления Кронуса. И Уран, конечно же, отец всех Титанов, и дедушка первых Олимпийцев.

Кронус

Великая Сила, «Отцеубийца»

СВ: Зловещие амбиции.
МЗ: Порядочно-Злой.
ВЕР: Все злые.
Символ: Серп.
Домашний п/с/к: Карцери/Отрис/Гора Отрис.

Кронус, отец Греческих богов, не является примерным родителем. Предупрежденный пророчеством, что его свергнут его собственные дети, Кронус пожирал своих с Реей отпрысков сразу после того, как они рождались.

Запомните, он был Титаном, который победил своего отца, жестокого Урана – он понимал, какой урон могут принести ему его дети, и он не собирался попадаться в ту же ловушку. Естественно, он не смог бы победить Урана без помощи своей матери Геи, а она помогла ему только потому, что он согласился освободить потомство, которое отец сокрыл в Карцери. Но Кронус нарушил свое обещание и был проклят пережить участь своего отца (для больших деталей смотри «рождение богов» ранее в этой главе).

Ныне сосланный в Карцери вместе с другими Титанами, Кронус сидит на своем троне в рушащемся мраморном дворце на вершине Горы Отрис. Он ищет пути сбежать из своей тюрьмы, и отсылает посыльных узнать о тьме, как покинуть Карцери, снаружи. Он еще не нашел путей выбраться от туда.

Никогда не доверяйте Титанам.

- пословица просителей Карцери

Его союзники в планировании включают в себя мошенника Локи, хотя Северная сила распрей не совсем то, что можно назвать заслуживающим доверия. Так же баарезу и танар’ри Нижних Планов постоянно ищут выход для Титанов, моля их о помощи в

Кровавой Войне. Шансы, что они получат ее - ничтожны, пока они не смогут предложить Кронусу свободу, которую он так желает.

Даже другие Титаны не полностью помогают своему лидеру. Кронус правит своими родными братьями и сестрами поскольку он был единственным, кто предпринял действия против их отца, и он постоянно напоминает им о их бездействии. Они боятся его почти так же сильно, как и Олимпийцы, и он следит за другими Титанами словно ястреб. Кронус правит железной рукой, и его братья и сестры действительно сгибаются под его диктаторским правлением. Однажды, как они шепчутся, они восстанут и свергнут Кронуса. Тем временем, они кланяются и восхваляют своего младшего брата, и ждут своего часа.

Гея

Великая Сила, «Мать Земля»

СВ: Плодородие, лечение, пророчества, земля.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Корзина фруктов.
Домашний п/с/к: Основной Материальный План.

Говорят, что Гея – совокупность миров Первичного Материального Плана, что она – та единственная сила, которая связывает их вместе. Хорошо, это может быть правдой и неправдой; силы, известные как Олимпийцы, достаточно эгоцентричны на счет всего другого, о чем говорят. Но это правда, что Гея породила титанов и остальные элементы на своей поверхности. Она – одна из самых старых божеств, которых может назвать знаток на планах, и она обладает могуществом за пределами мечтаний даже Зевса.

Некоторые описывают ее как интриганку и ткачиху планов, ревниво оберегающую свою силу и позицию. Правда в том, что она просто обеспокоенная мать, и она не хочет ничего, кроме справедливости для всех своих детей. Когда Греческие боги заключили Титанов в Карцери, Гея попыталась их освободить с помощью их братьев, Гигантов. Последующая борьба чуть не стала роковой для молодого пантеона, но Олимпийцы быстро опомнились. Гея пыталась освободить своих заточенных детей больше, чем несколько раз, но Зевс и его команда не слышали об этом. Если она лелеет какие-нибудь другие планы по освобождению Титанов, то она их еще не использовала.

Некоторые говорят, что Гея не совсем сила, поскольку ей не требуются последователи. Все, что ей требуется, это постоянная жизнь и движение на ее поверхности, и она гребет это лопатой от смертных из основных материальных миров. Если Олимпийцы когда-нибудь захотят сокрушить Гею, им сначала потребуется уничтожить всех смертных, живущих на ней – что уничтожит так же и их. Таким образом, боги живут в настороженном мире со своей бабушкой.

Гея не имеет ни королевства, ни дворца – она просто *есть*, раскинувшись по всем мирам, где Олимпийский пантеон имеет влияние. Лучший способ для человека поклоняться ей – это с уважением и любовью относиться к своему миру; Гея получает больше силы от доброго отношения, чем от плачей и жертвоприношений во всяких храмах.

Рея

Великая Сила, «Мать Богов»

СВ: Плодородие, жизнь.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые.

Символ: Женское лицо.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Олимп.

Рея – мать Олимпийского пантеона (по крайней мере, большей его части), и это благодаря ей они еще живы и, более того, достигли того статуса, которым они обладают сегодня. При необходимости она напомнила бы им об это факте, но в этом еще не было необходимости. Боги дали ей дворец, который превосходит даже тот, который она разделяла с Кронусом в течение его господства, и они обращаются к ней за советом, когда не могут доверять друг другу.

Рея не имеет ни своего королевства как такового, ни религии, ни представителей. Она просто советует и наблюдает; хотя она черпает силу из целого Олимпийского пантеона. И как сила плодородия, сезонов и материнства, она заработала уважение смертных по всему Прайму.

Уран

Великая Сила, «Отец Небо»

СВ: Небо.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые Нейтральные или Злые.
Символ: Звезды.
Домашний п/с/к: Неизвестно (возможно мертв).

Уран, один из детей Геи, так же является отцом самых могущественных ее отпрысков: Титанов. Но Уран был жестоким любовником, и только Титаны, самые любимые его дети, получали любой вид особых поощрений. Другие – монстры, называющиеся Циклопами и Гекатонхейры – были заперты на Карцери, поскольку Уран терпеть не мог их внешности.

Но он не знал, что отвращение к этим его детям непосредственно приведет к его свержению от рук Кронуса и других Титанов. Во время битвы, кровь Урана пролилась на Гею и снова она зачла, родив Фурий, Гигантов и, по слухам, саму Афродиту.

Смертельно раненный, Уран сбежал на задворки мультивселенной. Некоторые говорят, что там он умер, неспособный исцелить повреждения, нанесенные ему старшим сыном, и таким образом, стал одним из первых мертвых богов, бороздящих Астрал. Однако, никто так и не нашел его тело в серебряной пустоте. И это является причиной полных страха предположений среди Титанов и Олимпийцев, что однажды Уран вернется, приведя с собой армию, которой никто не сможет противостоять.

Силы Монстров

Очевидно, что эта глава не дает полное описание каждой силы каждой расы монстров. Вместо этого она представляет некоторых важных богов не менее важных рас, так же как и хорошо известных божеств менее выдающихся рас. Но все эти силы становятся все более и более уважаемыми по планам, и некоторые знатоки считают, что эти создания преуспевают со своими последователями – большая заметность предполагает больше верующих, и, таким образом, усиление богов.

Подобно всем богам, боги монстров взлетают и падают в зависимости от состояния своих верующих, но в последнее время приведенные здесь божества стали только могущественнее. Это хороший признак того, что расы монстров увеличиваются.

♦Силы гоблинов♦

Некоторые планары говорят, что гоблины не больше, чем просто дешевая копия орков, что они не имеют своих собственных особенностей и полагаются на воображение других, чтобы делать свои дела. Хорошо, пустышки, которые подобным образом трясут своими костяными шкатулками, возможно, в будущем подумают иначе. Со всеми их небольшими размерами и репутацией дикарей, гоблины более изобретательны, чем их считают другие. Они процарапали себе путь через века, защитили свои шкуры с помощью клыков и теперь ведут бесконечную войну с орками за куб на Ахероне. Пантеон гоблинских сил правит при помощи изворотливой хитрости и грубой силы, а их темперамент смешивается с интеллектом, что делает их куда сильнее, чем они кажутся.

Глава пантеона – Маглубийет. Он правит с пылающего железного трона, сокрушая всех остальных кандидатов на престол. Маглубийет следит и за гоблинами и за хобгоблинами, но он не допускает никаких противоречий между двумя расами – по крайней мере, ни одна из них не работает против возвышения или выживания друг друга. Он позволяет другим божествам пантеона владеть значительной силой, хотя только до определенной точки; Маглубийет сокрушает всех глупцов, которые угрожают вырасти слишком могущественными. Таким образом, остальные боги гоблинов склоняются перед его желаниями, с удовольствием играют свои роли, боясь и помыслить о восстании.

Баргривьек

Младшая Сила, «Хранитель Мира»

СВ: Сотрудничество, территория.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Белый цеп.
Домашний п/с/к: Баатор/Авернус/Миролюбивые Земли.
Известные Представители: Грушулак Хребтолом (Рх/♂ гоблин/Р13/ Законно-Злой); Хелгром Головодав (Рх/♂ гоблин/F12/ Законно-Злой)

Баргривьек заработал эпитет «Хранитель Мира» не потому, что он пресмыкается, навязывается и просит о мире врагов гоблинов. Нет, он получил свое прозвище за свою нелюбовь к межклановой войне (по крайней мере, пока это не принесет пользы вовлеченным во вражду племенам). Он хочет, чтобы гоблины сосредоточились на опасностях извне, работали вместе, чтобы сокрушить врагов расы (орков в особенности). Баргривьек хочет мира не столько потому, что ему нравится отсутствие битв, сколько потому, что он хочет видеть гоблинов, сосредоточивших свое внимание на внешнем мире.

Наиболее выразительное служение Баргривьеку – и самое приятное – это убийство орков.

- Хелгром Головодав, представитель Баргривьека, молодым гоблинам

Он в отличных отношениях с Кургорбаягом – оба стараются объединить гоблинов и вытеснить другие расы, и они твердо верят даже в возможное правление гоблинов в мультивселенной. При этом, когда он имеет дело с другими богами из пантеона, они считают его чем-то вроде труса. Он не пытается делать ничего, что могло бы привести в ярость Маглубийета, и он очень боится гнева Номог-Джэя, который тот может обрушить на его голову. Он выполняет их приказы со всей возможной быстротой.

Королевство Баргривьека, Миролюбивые Земли, не совсем соответствует своему названию. Здесь божество тренирует свои армии гоблинов и проводит их через жестокие испытания. Иногда он ведет их в набеги против Драукари (подземного королевства кобольдов, отчаянно охраняемого Куртулмаком, кобольдским богом), демонстрируя, что ничто не может выстоять против могущества гоблинов.

Кургорбаяг

Младшая Сила, «Надзиратель»

СВ: Рабство, притеснение, боевой дух.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Кнут в красно-желтую полоску.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Клангор.
Известные Представители: Лагдор Кровопийца (Рх/♂ гоблин/F13/ Законно-Злой); Анник Адское Отродье (Рх/♂ тифлинг/T12/ Законно-Злой)

Маглубийет правит и гоблинами и хобгоблинами, позволяя другим богам пантеона сфокусироваться на той или иной расе. Кургорбаяг – отдельный бог гоблинов как расы, лидер, который склоняется только перед Маглубийетом. Именно Кургорбаяг подталкивает гоблинов на зверства, которые они совершают на войне, именно он, Кургорбаяг, убеждает их захватывать рабов, чтобы они делали за них всю ту работу, от которой отказывается даже самый низший гоблин. Его жрецы - это его высшие слуги, и он использует их, чтобы подтолкнуть расу в том направлении, в котором он хочет ее направить.

Кургорбаяг повинуется Маглубийету в основном потому, что он видел, что случилось с силами пантеона, которые вознеслись слишком высоко. В потайном уголке своего сердца он планирует свергнуть тиранического правителя. Однако пока он не придумает безошибочного плана, он останется преданным настолько, насколько это возможно.

Надзиратель также конкурирует с Номог-Джэеем (богом хобгоблинов), из-за того, что он знает, что раса, которая преуспеет больше, заработает благосклонность главы пантеона – и он решил, что его гоблины должны быть первыми. Наконец, Кургорбаяг заключил союз с Хруггеком, силой багбиров; оба иногда работают вместе против младших сил орков.

Он разделяет королевство Клангор с другими гоблинскими божествами; смотрите раздел про Маглубийета (ниже) в поисках описания королевства.

Маглубийет

Великая Сила, «Повелитель Глубин и Тьмы»

СВ: Война, правление.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Окровавленный топор.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Клангор.
Известные Представители: Росторан Грязный (Рх/♂ баатезу [корнугон]/HD10/ Законно-Злой); Скаран Смешивающий Кости (Рх/♂ хобгоблин/F14/ Законно-Злой)

Маглубийет правит гоблинами и хобгоблинами сильной, неуступчивой рукой, доминируя над этими расами с помощью видений, которые он посылает своим шаманам (или, в некоторых случаях, через самих вождей кланов). Он не допускает посягательств на

свою силу; он сокрушает всех нарушителей, и настолько параноидален, что видит нарушителей повсюду. Если Маглубийет чему-то и учит свой народ, то это только не искать возможностей стать первым.

Божество имеет настоящую страсть к войне и разрушениям. Он посылает своих избранных на опустошительные миссии просто во славу битв – вплоть до меньших сил, не заботясь о выживании и увеличении рас. Маглубийет использует двух сыновей как своих лейтенантов; однако, по причине самого принципа жизни гоблинов, он решил, что не может им доверять. Так что он постоянно проверяет этих бедолаг, посылая их в безжалостные атаки на орков и дварфов. Естественно, сейчас он желает иметь рубак, которым он сможет доверить важные миссии.

Королевство Маглубийета – которое так же является домом для остальной части пантеона – называется Клангор, общество строгой иерархии и бурных порядков. Глупец, который не будет придерживаться своего места, будет зарезан быстрее, чем орчий новобранец. Королевство находится на поверхности железного куба Аваласа (первого уровня Ахерона), и это земля холодного металла и горячей крови. Башни и города возвышаются над железной поверхностью, но поскольку здания все равно рушатся, когда огромные кубы сталкиваются друг с другом, гоблины также прорыли туннели глубоко под землей, чтобы не быть раздавленными.

Маглубийет держит горстку советников баатезу (включающих его представителя Росторана), хотя он всегда подозревает их в предательстве. За исключением других членов пантеона, он имеет всего нескольких друзей среди сил. Он просто наметил свою изоляцию для сохранения божественности, хотя это говорит о его характере больше, чем что либо еще – не все лидеры пантеонов столь скрытны.

Номог-Джэя

Младшая Сила, «Генерал»

СВ: Война, руководство (хобгоблины).
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые (хобгоблины).
Символ: Скрещенные меч и топор.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Клангор.
Известные Представители: Алант-Торгрим (Рх/♂ хобгоблин/F13/ Законно-Злой)

Номог-Джэя, мрачный патрон хобгоблинов, как говорят, является одним из самых прекрасных военных командиров всех планов. Он стоек, груб и жесток, демонстрируя все черты, которым хобгоблины стремятся подражать. Божество едва сдерживает свою ненависть к Баргривьеку, в котором он видит слабака, но Номог-Джэя знает, что удар по Хранителю Мира повлечет за собой гнев Маглубийета, а он еще не готов к этому.

Истина в том, что, хотя Маглубийет и не верит в это, но Номог-Джэя не имеет желания вытеснять лидера пантеона. Он знает свое место слишком хорошо, и знает, что он не пригоден для работы в качестве великой силы. Вместо этого Генерал тих, он говорит только тогда, когда нужно – одно из тех качеств, которые делают его столь ценным командиром.

Ходят слухи о том, что именно Номог-Джэя подбил хобгоблинов заселить гигантскую горную структуру Красный Пик, и глупцы сделали это, превратив все место в нечто среднее между городом и гигантской башней (смотрите карту на странице 135). Это основной город хобгоблинов на Клангоре, и любой мироходец, который имеет проблемы с гоблинами, может попытать свою удачу на Красном Пике. Обе расы играют друг с другом в опасные игры, но это место может сохранить шкуру человека не один раз.

♦Силы Орков♦

Орчий пантеон принадлежит к одним из тех, которые всюду притеснялись больше, чем следовало. В качестве главы пантеона, великий бог Груумш должен быть убежден в том, что орки и их силы хорошо защищены, что они выживут невзирая ни на что. И это действительно тяжело. Видите ли, люди говорят, что орки были изгнаны так далеко, чтобы им пришлось, наконец, остановиться на Ахероне – и в это частично виноват сам Груумш. Позволив своим лейтенантам ссориться между собой, пантеон был застигнут врасплох и вынужден был покинуть свои территории на Бааторе (так же ходят слухи о том, что орки до этого сбежали с Геенны). Теперь они будут стоять или умрут за Нишрек, королевство на противоположной стороне того же куба, на котором обитает пантеон гоблинов.

Нишрек не такой упорядоченный, как Клангор. Вместо этого, каждый орк борется за свое место в постоянно изменяющейся иерархии королевства, пробивая себе путь через вырытые трущобы глубоко под поверхностью куба. Тот, кому удастся найти выход, сможет даже соперничать за место в могучей орчьей армии, которая регулярно выходит на войну с гоблинами.

Орки имеют, по меньшей мере, одну вещь, которая действует на них: Правило Триады. Во-первых, Груумш имеет явное намеренье повелевать. Во-вторых, он не боится, что его лейтенанты восстанут против него. И, в-третьих, пантеон знает, что Нишрек – последний рубеж. Все эти три фактора делают орков куда более эффективной силой, чем когда-либо прежде.

Багхтру

Средняя Сила, «Ноголом»

СВ: Сила, битва.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Переломленная бедренная кость.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Нишрек.
Известные Представители: Морагрек (Рх/♂ орк/F9/Обреченный/ Законно-Злой)

Багхтру, сын Груумша, является самой тупой из всех сил, которые существуют на данный момент. Ходит слух, что большинство смертных могут легко обвести его вокруг пальца – но если он когда-либо об этом узнает, то он использует всю свою устрашающую силу, чтобы не оставить от них и мокрого места. Багхтру мало что беспокоит, кроме абсолютного физического мастерства.

И в то же время он полностью доверяет Груумшу. Истина в том, что единственные, кому доверяет Багхтру, это Груумш и Лутик, и он доверяет им полностью.

Ноголом слишком глуп, чтобы иметь значительные противоречия с другими силами, хотя он ищет реванша над «любящим мир» Баргривьеком. Он также все время хочет направить свою силу против Магни, одного из детей Тора.

Груумш

Великая Сила, «Тот-Кто-Никогда-Не-Спит»

СВ: Война, территория.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Один немигающий глаз.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Нишрек.

Известные Представители: Макрет Железный Череп (Рх/♂ орог/F12/ Законно-Злой); Ардеротт Гниющий Трон (Рх/♂ орк/F8/ Законно-Злой)

Груумш, лидер пантеона, бог войны, который любит борьбу саму по себе. Он питается ненавистью и болью, толкая свой народ на расширение своей территории, и изгнание других рас с основных материальных земель. Орки имеют развитую способность выживать везде, даже в самых враждебных условиях, просто потому, что им это необходимо. Естественно, что если они могут ударить по прекрасной, безмятежной земле, то они ударят – как и Груумшу, они получат огромное удовольствие, разрушив это место до основания и вернувшись в строгую красоту своих домов.

Груумш – жесткий правитель; он постоянно требует большего от своего народа, избавляясь от слабаков и посылая приводящие в ужас предзнаменования тем, кто не оправдывает его ожиданий. Если сборище глупцов просто не может превзойти других, то Груумш просто уничтожает их огнем или нападениями конкурирующих орчьих кланов.

Вечными врагами Груумша являются дварфы и эльфы, особенно Морадин и Кореллон Ларетиан. Легенды говорят, что лидер эльфийского пантеона вырвал глаз Груумша во время битвы, и сейчас орчье божество прочесывает космос в его поисках. Он планирует найти того, кому хватило глупости скрывать от него его глаз, и разорвать пустышку на части.

Илневал

Средняя Сила, «Сын Распрей»

СВ: Ведение войны.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Окровавленный широкий меч.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Нишрек.
Известные Представители: Генерал Гулдрин Блут (Рх/♂ полуорк/F12/ Законно-Злой)

Илневал – это один из прямолинейных, принимающих вызовы богов, которые никогда не колеблются перед тем, как вести отряды в битву, и не склонны просто наблюдать за их битвой за пределами линии фронта. Он – стратег и генерал Груумша, но он также веками ждет подходящего момента, чтобы отнять силу у Того-Кто-Никогда-Не-Спит. В действительности Груумш знает о планах Илневала, и таким образом не действует – пока.

С другой стороны, Илневал невообразимо боится зверств Багхтру, и он при каждой возможности избегает сына Груумша. Более того, говорят, что Илневал питает страсть к Лутик, жене Груумша, но в этом отношении он тоже боится действовать. Это удивительно, что для бога битв с большой буквы, он так поднаторел в силах, над которыми он не имеет власти.

Лутик

Младшая Сила, «Целительница, Великая Мать»

СВ: Изобилие, медицина, рабство.
МЗ: Законно-Злая.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Руна, обозначающая вход в пещеру.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Нишрек.
Известные Представители: Тамуррда (Рх/♀ орк/P6/ Законно-Злой)

Лутик – жена (и иногда слуга) Груумша, имеет немного последователей, но её поклонники верны настолько, что питают Лутик обильной силой. Она – одна из тех орков,

к кому обращаются, когда нужен боевой дух, лечение и дети. Как женщина (настоящее проклятие в обществе орков), она доказала себя куда более пригодной, чем большинство мужчин могут даже мечтать.

По правде говоря, Лутик – одна из тех немногих, кто может с готовностью скрутить ухо и Груумшу и Багхтру, и она не стесняется делать этого в свою пользу. Есть слух, что она также тайно связывается с Гекатой относительно помощи в борьбе с гоблинами, но королева ведьм не отвечает на слишком хитрые увертюры Лутик. Тем не менее, Великая Мать никогда не сдается, и она решила вскоре переманить Гекату на сторону орков.

Шаргааз

Средняя Сила, «Ночной Повелитель»

СВ: Тьма, воры.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Красный полумесяц с черепом.
Домашний п/с/к: Геенна/Крангат/Снизошедшая Ночь.
Известные Представители: Тургрен Полуслепой (Рх/♂ орк/F12/Порядочно-Злой)

Если орчий бог Юртрус (смотри ниже) воплощает полную противоположность жизни, Шаргааз просто ненавидит жизнь. Он сетует даже на свое собственное существование, и уничтожает тех, кто делает его еще невыносимей (зачастую после тщательного, продуманного планирования). Естественно, что почти каждый подпадает под это описание.

Шаргааз старается держаться в стороне от бесконечной битвы между орками и гоблинами, но игнорировать требования Груумша практически невозможно,. По приказу великой силы, Ночной Повелитель посылает эскадроны ассассинов, чтобы ликвидировать генералов гоблинской армии, а затем забирается так далеко в свое королевство, что даже Груумш не может связаться с ним один год и день.

Действительно, в королевстве сложно вообще *что-либо* найти. Снизошедшая Ночь – место почти абсолютной черноты. Просители Шаргааза могут видеть просто прекрасно, но любой глупец, который к ним не принадлежит, найдет себя спотыкающимся во тьме и привлекающим к себе орков, подобно мухе привлекающей пауков.

Юртрус

Средняя Сила, «Белорукий»

СВ: Смерть, болезнь.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Белые руки на черном фоне.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Ойнос/Трясина Плоти.
Известные Представители: Нет

Юртрус пугает даже Груумша, потому как эта средняя сила является не более чем отрицанием жизни и самого существования. Конечно же, Груумш может просто убить Белорукого, если он того пожелает, но ходят слухи, что он боится сделать это. Юртрус не имеет рта и никогда не говорит, и при этом насылает чуму и болезни в соответствии со своими капризами. Орки поклоняются ему только из-за того, что они боятся его разозлить.

Почти ничего неизвестно о Юртрусе или его королевстве, которое обычно называется Трясиной Плоти. Это объясняется тем, что любой, кто входил в него, никогда не возвращался, даже аватары, посланные другими силами. Вход в это место – две

большие двери из черного железа, установленные на запретном склоне Ойноса; зловоние смерти вырывается наружу каждый раз, когда они открываются.

♦Другие силы монстров♦

Остальные силы в этой главе – разнообразные представители божеств монстров со всех планов. Некоторые из них доброжелательны, другие агрессивны, но все они имеют определенное построение ума, почти не поддающееся пониманию смертных – если, конечно, глупец не потратит свое время на изучение существ, за которыми они наблюдают.

Бахамут

Младшая Сила, «Драко Паладайн»

СВ: Добрые драконы, мудрость.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Добрые драконы.
Символ: Полярная звезда над млечным путем.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Дворец Бахамута.
Известные Представители: Семь добрых драконов

Бахамут – защитник всех добрых драконов и свирепый оппонент зла. Он верит в святость жизни, и не будет по своей воле убивать другое существо, даже если у него не будет иного выбора. По драконьим стандартам он бескорыстен и самоотвержен, и все добрые змеи взирают на него, ожидая руководства и мудрости. Бахамут также является другом божествам смертных с добрым мировоззрением, особенно Селдарин и Кельтов.

Его королевство – дворец, наполненный звенелками, которые он накопил за все свои годы, и он каким-то образом одновременно занимает первых четыре уровня Горы Селестии. Более того, он предположительно скрывает порталы на Астрал и Элементальные Планы. Это действительно популярное место, но оно иногда привлекает не то внимание, которое нужно.

Блибдульпульп

Средняя Сила, «Морская Мать»

СВ: Тьма, безумие, месть.
МЗ: Нейтрально-Злая.
ВЕР: Нейтрально-Злые, Хаотично-Злые (куо-тоа).
Символ: Голова омара и черная жемчужина.
Домашний п/к: Элементальный План Воды/Темные Глубины.
Известные Представители: Принц-Жрец Ва-Гуулгх (Рх/♂ куо-тоа/ Р10,Т10/Нейтрально-Злой)

Хотя она и была патроном развитой расы (во всяком случае, так говорят легенды), Блибдульпульп стала исковерканным и искривленным существом, поскольку сила и интеллект куо-тоа уменьшились. Она живет в конкуренции с силами дроу, и, говорят, иллитиды постоянно ищут ее, для того, чтобы поглотить.

Хотя в действительности Блибдульпульп всеми способами избегает всех других сил, из-за ее фантастической боязни того, что они откроют древние секреты ее расы (какими бы они ни были). Она отказывается верить, что куо-тоа уже не такие могущественные, какими были раньше, что, без сомнения, объясняется ее уже и без того сомнительным состоянием рассудка.

Королевство Блибдульпульп расположено там, где она видит сердце Элементального Плана Воды, и омрачено ее ревнивостью и ненавистью. Это одно из нескольких мест, где вода имеет песчаное дно – ее ракообразным компаньонам, в конце концов, нужно иметь дома. Любому посетителю, который не является куо-тоа, лучше смотреть в оба; просителям приказано отрывать конечности всем проходимцам. Все еще ходит слух, что Блибдульпульп обладает древними секретами магии – соблазн, который притягивает в королевство многих искателей знаний и темных дельцов.

Гземнид

Младшая Сила, «Газовый Гигант»

СВ: Газы, обман.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Хаотично-Злые.
Символ: Бронзовый прут, зажатый в щупальцах.
Домашний п/к: Внешние Земли/Королевство Гземнида.
Известные Представители: Нет (хотя ходят слухи, что это приблизительно эскадрон бехолдеров)

Большинство обычных бехолдеров не желает иметь дел с существами, которых они считают «низшими», но Гземнид – одна из двух сил бехолдеров – немного более гибок. Говорят, что когда он сталкивается с сильными смертными существами, которые не склонны сразу переходить к грубостям, то Гземнид может предложить обменяться магией и секретами, хотя глупцу, рассчитывающему на это, лучше вырыть себе могилу заранее. Божество тщательно следит за смертными магами и мудрецами, которые изучают природу мультивселенной; он надеется украсть их секреты с помощью иллюзии и обмана.

Большинство людей думает о том, почему сила хаоса и зла имеет свой дом – запутанную путаницу туннелей – посреди нейтральных Внешних Земель, а не находится в Бездне, где ему и положено быть. Некоторые говорят, что это объясняется союзом с более сильным Илсенсином (смотрите ниже), хотя некоторые ученые утверждают, что Гземнид прячется от возмездия могущественных богов – возможно даже Великой Матери Бехолдеров, хотя некоторые доклады отмечают, что они дружны.

В любом случае, некоторые мыслители приписывают присутствие Гземнида (и Илсенсина) простому релятивизму. Видите ли, боги монстров считаются злыми большинством смертных, но, возможно, их собственные стандарты несколько иные, и этого достаточно для того, чтобы поселиться на Внешних Землях.

Илсенсин

Великая Сила, «Великий Мозг»

СВ: Ментальное превосходство, магия.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Законно-Злые.
Символ: Сияющий мозг с парой щупальцев.
Домашний п/к: Внешние Земли/Пещеры Мысли.
Известные Представители: Все иллитиды (возможно)

Существо чистой энергии, Илсенсин – патрон и создатель всей расы иллитидов (и, некоторые говорят, что он так же тайный хозяин черепных крыс). Изображаемый, как огромный, сияющий зеленым светом мозг, эта сила протянула свои щупальца на всю мультивселенную передавая информацию непосредственно в огромное раздутое тело бога-мозга.

Подобно Гземниду, Илсенсин обитает в изгибающихся туннелях под Внешними Землями; их королевства зачастую переплетаются, и глупцу сложно отличить одно от другого. Знатоки соглашаются, что поскольку Илсенсин – божество мысли и знаний, то он по праву проживает на Внешних Землях, несмотря на учение закона и зла. Те же самые люди говорят, что Гземнид решил объединить свое королевств с владениями бога-мозга в надежде, что огромное могущество Илсенсина позволит им удержаться на этом плане.

Какой бы ни была правда, Пещеры Мысли – драматическое исключение из стандартных королевств Внешних Земель. По мере того, как человек приближается к центру лабиринта, давящие мысленные волны и психическая сила Илсенсина становятся все сильнее и сильнее, изменяя тех, у кого слабый рассудок, и превращая их в ужасающих зомби. Дварфы из соседней Горы Дварфов знают, как защитить свои части туннелей, хотя иногда некоторые докладывают, что они замечали зомби, которые передвигались и исчезали во тьме.

Шекинестер

Великая Сила, «Трехликая Королева»

СВ: Разрушение, знания, служба, создание.
МЗ: Нейтральная.
ВЕР: Нейтральные, Хаотично-Злые, Законно-Добрые.
Символ: Маска, зеркало или сосуд с зерном.
Домашний п/к: Внешние Земли/Двор Света.
Известные Представители: Агара (Рх/♀ водяная нага/HD 10/Нейтральная); Виссиллимер (Рх/♂ призрачная нага/HD 12/Хаотично-Злой); Атора (Рх/♀ нага-страж/HD 13/ Законно-Добрая)

Следуя Правилу Триады, богиня наг принимает три различные формы, и каждая часть этого разума является самой Шекинестер.

Первый ее аспект – Ткачиха, нага со старым лицом, которая разрушает для того, чтобы положить начало новому творению. Она также плетет понимание среди неосведомленных. Второй ее аспект – Помощница, дарящая мудрости и задающая загадки. Она подталкивает странников к правде, нравится им это или нет, и помогает им принять перемены. Третий аспект – это Защитница, хранитель света и знаний, так же как и переписчик мертвых душ, которые переходят ей дорогу.

Королевство Шекинетсер так же разделено на три концентрических круга (объединяя Правило Триады и Единство Колец). Наиболее удаленное кольцо называется Тенью Ткачихи и является лабиринтом шипов, через которые каждый посетитель должен найти свой путь. Рубаки, которые это сделали, спотыкаются об Зал Испытаний, где, как говорят, Шекинестер содержит свой дворец. Наконец, сам дворец содержит внутренний круг, где путешественник найдет Арочное Пламя – огонь, который, возможно, питает всю мультивселенную. Правда это или нет, но каждый согласится, что никто, даже сама Шекинестер, не сможет погасить Арочное Пламя.

Богиня имеет множество союзников среди сил; многие обитают на Внешних Землях, но остальные раскиданы по всем планам. Однако Шекинестер ценит дружбу с Египетским пантеоном наиболее высоко.

Тиамат

Младшая Сила, «Алчная»

СВ: Злые драконы.
МЗ: Порядочно-Злая.
ВЕР: Злые драконы.
Символ: Пятиглавый дракон.
Домашний п/с/к: Баатор/Авернус/Логово Тиамат.

Известные Представители: Один цветной (злой) дракон каждого цвета

Если Бахамут – защитник и благодетель добрых драконов, то Тиамат – уничтожительница жизни и праматерь злых драконов. Она никогда не прекращает свои усилия по причинению вреда и разрушений, и все, что может делать Драко Паладайн – это держать ее под наблюдением. Тиамат отвратительна от начала и до конца, и она бы принесла опустошения на планы, если бы смогла.

Ее королевство, скрытое в холмах Авернуса, представляет собой протяженный комплекс пещер, охраняемый ее подчиненными и любовниками. Сокровища разбросаны по полу, но они не предназначены для того, чтобы их забирали. Горе тому бедолаге, который подумает, что может взять несколько медяков. Ходит слух, что Тиамат охраняет единственные известные врата на Дис, второй слой Баатора, но она не позволит пройти через них кому бы то ни было без изрядного подношения.

По слухам, Тиамат однажды была одним из Лордов Девяти, шишек, которые следят за девятью кругами плана. И правда, она находится в дружеских отношениях с некоторыми владыками (настолько, насколько это вообще возможно для зла такой величины), но она не одна из них. Все же она обладает могучими силами; баатезу постоянно преподносят ей подарки, взятки и слуг, для того, чтобы нанять некоторых из её драконов. Тиамат еще не заключала сделок, но она начинает уступать под напором убеждений демонов.

Титания

Великая Сила, «Королева Фэйри»

СВ: Фэйри, дружба, магия.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Белый алмаз с голубой звездой.
Домашний п/с/к: Благой Двор (странствует).
Известные Представители: Правдивый Том (Рх/♂ человек/В17/Нейтрально-Добрый)

Королева бродячего Благого Двора, Титания властна и прекрасна, могущественна и язвительна, и в то же время легкомысленна и праздна. Ее действительно невозможно классифицировать. Она наблюдает за всем родом фэйри – который включает триэнтов, дриад, сатиров, пикси, единорогов и им подобных – и желает для них только того, чтобы они жили в вечном блаженном счастье.

Ее муж и консорт – Оберон, но они оба меняют любовников, словно костюмы. Истина состоит в том, что как только Титания взяла себе в представители барда Правдивого Тома (иногда его еще называют Томасом Рифмачом) – она сделала его своим консортом и заколдовала его так, что он может говорить только правду. Развлечения королевы являются причиной черной ревности Оберона, и, говорят, что он заводит любовниц только для того, чтобы позлить свою жену.

Благой Двор странствует по Планам Хаоса с добрым мировоззрением (Асгарду, Арборее и Землям Зверей) и время по иному течет в его танцующих границах. Некоторые говорят, что это лесное королевство красивее любого другого. Естественно, Селдарин опровергают это, но вяло – эльфийские силы находятся в дружеских отношениях с Королевой Фэйри, и помогают ей почти в любом предприятии, о котором она их просит.

Йиногу

Младшая Сила, «Разрушитель»

СВ: Гули, гноллы, паралич.

МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Хаотично-Злые.
Символ: Трехголовый цеп.
Домашний п/с/к: Бездна/422/Сочащиеся Леса
Известные Представители: Расколотый Клык (Рх/♂ камбион/HD10/Хаотично-Злой)

Йиногу – самый примечательный из возвысившихся лордов Бездны. С помощью медленного переманивания последователей Гореллика (прежнего бога гноллов), Йиногу заставил почти всю расу шакалоголовых гуманоидов служить себе. Предлагая своим жрецам способности, которые Гореллик предложить не мог, Разрушитель вселял потребность могущества и силы в сердца гноллов, и вырывал их прочь.

Королевство Йиногу на 422-ом слое Бездны сосредоточено вокруг его великого костяного трона, горы оторванных конечностей тех, кто рассердил его. Здешняя земля представляет собой саванны и бесконечные, болезненно-желтые леса, где вся вода отравлена и паразиты всплывают по всей ее поверхности. Йиногу и его гноллы охотятся на каждого, кто был достаточно глуп, чтобы бродить поблизости.

Бог гноллов избегает контактов с другими божествами. Боги гигантов могут обратиться к гноллам, но Йиногу не хочет иметь с ними дел. Он просто ненавидит все остальные силы, и планирует украсть их силу, также как отобрал ее у Гореллика.

Пантеоны Затворники

На таинственном Востоке, в парниковых джунглях и на открытых равнинах, забытые храмы рушатся под весом лиан и затаившихся существ, а цивилизация процветает в перенаселенных городах. Это Восток, земля древних тайн. Здесь имеют влияние три пантеона – Китайский, Индийский и Японский – и они сумели пробить свой путь к значимому месту в мультивселенной, с помощью последователей, распространенных по сотням хрустальных сфер.

Позже, однако, силы окутали себя пеленой, скрывающей их от глаз смертных, удаляясь все дальше и дальше с каждым прошедшим эоном. Их пути стали слишком тонкими и непонятными даже для их верных, и они также начали исчезать из голов других божеств. Почему? В действительности никто этого не знает, но знатоки выделяют несколько причин.

Первая и самая важная: силы решили изолировать себя от более новых пантеонов. Видите ли, с громовым приходом богов грубых западных культур, чистые божества Китайского, Индийского и Японского пантеонов решили придерживаться некоторой дистанцию между собой и этими выскочками. Они отстранились от планарной политики, как это сделали их последователи, и теперь силы наблюдают за изолированными культурами Прайма. Одного этого достаточно, чтобы в красках представить их мышление.

Вторая заключается в том, что, возможно, силы не отдалились, а наоборот продвинулись вперед. Возможно, что они открыли новое место могущества, исследуемое богами, преобладающими сегодня на планах. Если это правда, то, очевидно, Китайские, Индийские и Японские готовятся сделать прыжок в королевство, находящееся за пределами понимания смертных.

Видя две вещи, ищи третью. Хорошо, последняя теория на счет этих сил говорит о том, что они являются просто знатоками большого о себе мнения, которые отступили назад, чтобы перегруппироваться, найти силу в единстве и подготовить себя к сильному возвращению. Эти объяснения ничем не отличаются от остальных; пантеоны держат так

много о себе во тьме, что сложно сказать, где кончается правда и начинается ложь. И вероятно, что им просто нравится этот путь.

Естественно, все эти предположения игнорируют один факт: силы еще не отошли. Они все еще существуют в космосе, и набожный мироходец может достичь их королевства так же легко, как и любого другого. По неким причинам, однако, эти боги любят затемнять рассудки других смертных, чтобы сохранить свои королевства древними и чистыми от инфекции других культур. Это не говорит о том, что им не нужны каждый раз новые идеи, но правда в том, что, скорее, они вливают новые идеи в окружающие культуры, чем позволяют им влиться в свои.

Возможно, что вы живете в интересные времена.

- Древняя пословица

И все же Китайский, Индийский и Японский пантеоны каждый имеют несколько членов, которые общаются с другими силами, а более открытые шишки снова и снова должны нести назад различные идеи. Кто знает? Возможно, что их изоляция однажды закончится, или, может быть, они постепенно объединят себя со структурой мультивселенной. В любом случае, силы, описанные в этой главе, это те, которые хранят себя активными в делах планов. Другие отдалились, чтобы обдумать свою возможную судьбу – или спланировать свое триумфальное возвращение.

И последняя вещь, которую должен отметить человек: эта глава описывает *три* пантеона, которые забились в свои панцири. Имеет ли это какую-то особую связь с Правилом Триады? Имеют ли силы секретные знания планов, некую информацию, которая связывает трио? Никто не знает тьму этого, но когда правда выйдет на свет, эта связь будет интересной.

♦Китайские силы♦

В сотнях основных материальных миров императоры устанавливают твердые династии, утверждая, что они получили свое право правления от предписания самого Небесного Императора – чистый знак божественного покровительства. Их обязанностью является посредничество между силами и смертными пустышками, которые недостаточно достойны, чтобы иметь более прямой доступ к богам. Император должен также держать в узде непослушных духов земли, и когда природные бедствия обрушиваются на их миры, то это означает, что народ каким то образом не угодил силам.

Китайские Силы		
Чжи-нюй	Средняя	Плетение, любовь
Чжунгуэль	Средняя	Правда, испытания
Фу-син	Средняя	Счастье, радость
Кун-Фу-Цзы, Конфуций	Младшая	Почитание прошлого, общественное поведение
Гуаньинь	Средняя	Рождение детей, милосердие
Гуань-ди	Средняя	Дипломатия, защита, предсказание удачи
Лао-цзы	Младшая	Понимание таинственного, природа
Лэй-гун	Средняя	Гром, месть
Лю	Средняя	Урожай, еда
Лю-хай	Средняя	Канцелярия, точная награда
Шан-ди	Великая	Созидание, общественный

		порядок
Шоу-син	Средняя	Долговечность
Сун Цзянь	Средняя	Воровство
Янь-Ван-Е	Средняя	Смерть

Факт в том, что смертные знатоки действительно получили предписание от Небесной Канцелярии, организации сил, которая работает на Шан-ди, Небесного Императора. Каждое божество выполняет определенные, назначенные ему, задачи. Все они докладывают старшим, которые, в свою очередь, докладывают *своим* старшим, и так далее вверх по цепочке командования, которая заканчивается на Шан-ди, перед которым одинаково благоговеют и смертные и бессмертные. Император, в свою очередь, возвращает благодарность, используя свою собранную силу, чтобы подпитать своих слуг. Если глупец не справляется со своим заданием, он может быть смещен. Таким образом, все вовлеченные в это имеют неподдельный интерес хорошо делать свою работу.

Описанные ниже пять важных сил Небесной Канцелярии являются шишками, которые остаются активными в планарных делах (ради более полного списка божеств Китайского пантеона, обращайся к сноске выше и к Приложению I). Пятеро богов получают силу от своих последователей так долго, пока Шан-ди считает, что они успешно исполняют свои обязанности. Видите ли, Небесная Канцелярия имеет место для всего: повсеместного добра и зла, и даже если определенные силы испытывают друг к другу неприязнь, все они склоняются перед волей Императора.

Шан-ди

Великая Сила, «Небесный Император»

СВ: Созидание, общественный порядок.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые законные.
Символ: Нефритовый дракон.
Домашний п/к: Механус/Нефритовый Дворец.
Известные Представители: Вся Небесная Канцелярия

Шан-ди (полное имя: Юй-Хуан-Шан-Ди) – высочайшая шишка в пантеоне. Он контролирует предписания небес, наблюдает за основными материальными мирами, где его пантеон имеет влияние, определяет продвижение и понижения по службе для Китайских сил и направляет Небесную Канцелярию на ее пути через историю. Это ужасный груз ответственности, но Шан-ди более чем пригоден для этой задачи. Он никогда не сердится или произносит резких слов, если его на это не спровоцировать, но его наказания за провалы стали легендами. Силы действительно теряли свое бессмертие и приговаривались на Загробный Мир для исправления.

Шан-ди смотрит свысока на «варварские» силы планов, и не хочет иметь дел ни с кем из них – включая даже лидеров других пантеонов – исключая только Примуса, патрона модронов. Примус, кажется, единственный посторонний, который достаточно законен и порядочен, чтобы работать с Небесной Канцелярией.

Мало удивительного в том, что Шан-ди сделал свой дом, Нефриотвый Дворец, на Механусе. Но он лежит на шестерне далеко от Ригулуса (дома Примуса), так что незначительные модроны не могут вмешаться в состояние древнего королевства. Улицы выровнены тщательно подобранными парками, библиотеками потерянных знаний и другими чудесами архитектуры, и каждая ведет к дворцу Императора – центру всей Канцелярии. Находящемуся там человеку кажется, что он заполняет форму всего.

Гуань-ди

Средняя Сила, «Арбитр»

СВ: Дипломатия, защита, предсказание удачи.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Чернокрылая колесница.
Домашний п/с/к: Элизиум/Амория/Дом Доблести.
Известные Представители: Хань Чжунли (Рх/♂ человек/Р12, F8/Законно-Добрый)

Хотя его чаще называют богом войны, Гуань-ди в действительности является скорее силой мира. Его настоящая любовь - это дипломатия, тщательно сформулированные сделки, которые приносят великое счастье каждой стороне соглашения. Только тогда, когда две фракции не могут достичь компромисса (это, в его глазах, становится грустным днем), он становится богом войны – и даже тогда он находится на стороне, которая больше достойна победы.

Есть слух, что Гуань-ди направил свое внимание на разрешение Кровавой Войны, что он работает над тем, чтобы заставить баатезу и танар'ри прекратить их борьбу и придти к взаимному соглашению – и, в действительности, он пытается удержать демонов от нападения на Верхние Планы, когда первое дело будет сделано. Если он справится с этой задачей, то его известность станет далекой и широкой; это даже может стать причиной его продвижения по службе.

Королевство Гуань-ди на Элизиуме называется Домом Доблести. Ясный воздух наполняет заполненные рядами деревьев улицы, образец которых разложен в хитрой мозаике в центре королевства. Все разногласия здесь должны быть обговорены; для человека здесь невозможно вытащить оружие или ударить в гневе.

Лэй-гун

Средняя Сила, «Герцог Грома»

СВ: Гром, месть.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Любые.
Символ: Молот и долото.
Домашний п/с/к: Ахерон/Авалас/Резонирующий Гром.
Известные Представители: Дух-Убийца (Рх/♂ баатезу[гелугон]/HD11/Законно-Злой)

Лэй-гун – порочное существо. Он отвечает за гром во время бури, и, что более важно, следит за тем, чтобы глупцы, которые обманули других и скрылись с этим, не убежали далеко. Всякий раз, когда он заботится обо всех этих людях в своем списке, Лэй-гун идет за людьми, которых просто *обвинили* в проступке, и не имеет значения, правдиво или нет. Это для него не имеет значения, пока он определяет наказания.

Королевство силы является местом шума и ярости, сосредоточенного вокруг его темной крепости, Дворца Трещащего Огня, который парит на большом штормовом облаке через Ахерон. Многие пустышки стремятся туда от войны, бушующей на железных кубах плана, но просители Лэй-гуна – сложный, подозрительный народ. Им больше всего нравится следить за остальными и карать их за проступки. Факт в том, что просители иногда покидают королевство ради мстительных миссий, считая, что они все еще могут слиться с Лэй-гуном, если их убьют во время такого задания. Это может быть и правда, а может и нет, но просители непоколебимо в это верят.

Сунн Цзянь

Средняя Сила, «Тысячерукий Осьминог»

СВ: Воровство.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые.
Символ: Кинжал в серебряном браслете.
Домашний п/с/к: Геенна/Кхалас/Дворец Капающих Слез.
Известные Представители: небольшая армия линквов (все Рх/Ǿ линква/HD 2/Нейтрально-Злые)

Предполагается, что Сунн Цзянь является одной из наиболее опасных сил в мультивселенной. Не так давно он был всего лишь коварным смертным, но он бросил вызов коррупции в своей родной земле. Ему потребовалось всего несколько тысячелетий, чтобы достичь статуса средней силы, и ему пришлось пройти по множеству голов, чтобы добраться до туда, где он находится сейчас.

Как покровитель воров, многорукий бог зарабатывает на жизнь воровством разных вещей, и одним из любимейших его приобретений являются места из королевств других богов. Так и есть – Сунн Цзянь действительно крадет небольшие куски у королевств других богов, крошечные части, которые они никогда не заметят, и преобразует их в место в своем величественном Дворце Капающих Слез.

Любой глупец, который приближается к наутилоидному дворцу, испытывает отчетливое чувство неудобства, это из-за того, что ему в то же время кажется, что он уменьшается, а огромная пагода, кажется, увеличивается. Просители должны войти во дворец, чтобы принести свои жертвоприношения, но структура является только частью королевства. Остальная его часть включает две меньших святыни представителей Сун-Цзяня, и рынок, где, кажется, можно найти все, что есть в мультивселенной (хотя, в действительности, все добро было украдено у его настоящих владельцев). Массивные врата охраняются големами, обходящими внешние пределы королевства.

Янь-Ван-Е

Средняя Сила, «Главный Судья Мертвых»

СВ: Смерть.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Любые законные.
Символ: Завернутый в ленту шлем.
Домашний п/к: Внешние Земли/Дворец Правосудия.
Известные Представители: Пао (Рх/♂ человек/Р15/Верящие в Первоисточник/Нейтральный)

Янь-Ван-Е – верный канцлер, и он делает свою работу с максимальной эффективностью – возможно, что именно из-за этого он и является столь невеселым знатоком. Видите ли, он распределяет души праймов, которые поклоняются пантеону, а затем отсылает их через порталы к их последнему пристанищу. Это его забота, следить за тем, чтобы законно-добрые души посылались на Гору Селестию, тогда как глупцы, которые следуют за злом, заканчивали прямо на Нижнем Плане.

Естественно, что всякий раз, когда Янь-Ван-Е отправляется на Механус, чтобы представить свои отчеты Небесной Канцелярии, многие духи вырываются на свободу и расходятся по тем местам, где они быть не должны. Помощники божества просто не могут сами справиться с работой, и бедняги часто замещаются (хотя Пао, который хранит отличные записи о назначении каждого духа, хорошо служит своему хозяину).

Дворец Правосудия – огромное, растянувшееся место, заполненное офисами, кабинками и бумажной работой. Огры-маги и другие падшие звери служат в качестве смотрителей и ревизоров душ, и ни одному посетителю не позволено бродить вокруг без официального на то разрешения (или стражи). Королевство абсолютно скучное, хотя это не так уж и плохо, что просители иногда нарушают ее.

♦Индийские силы♦

Как силы одной из самых выносливых культур, которые существуют по всем основным материальным мирам, боги Индийского пантеона (чаще называемого Ведийским пантеоном) продвинулись весьма далеко на пути силы и прогресса. Их мысли являются загадкой даже для сил, одаренных сочувствием и знанием. Истина в том, что Ведийские боги взяли так много сфер в свою запутанную, на все же упорядоченную паутину, что даже Братство Порядка, разложившее их всех по полочкам, сдается при попытке понять их.

Но здесь находится наиболее любопытный аспект пантеона (по крайней мере, для тех, кто занимается подобными вещами): за всем разнообразием богов находится сила, которая охватывает их всех, мечтатель пантеона, из которого выпрыгивают все мечты – Брахман. В поисках знаний об этом духе, верные Ведийцев обратились к внутреннему осознанию, и попытались найти тьму себя и своего места в мультивселенной. Это не является ошибкой, что величайшие герои этой земли – задумчивые и созерцательные люди, в отличие от странников, которые действуют бездумно.

Ведийские Силы		
Агни	Средняя	Огонь, сообщения
Брахман	Великая	Все
Брихаспати	Средняя	Мудрость, поклонение
Индра	Средняя	Погода, битвы
Кали	Средняя	Жизнь, смерть
Карттикея	Полусила	Война, воины
Лакшми	Младшая	Удача
Митра	Средняя	Дружба, контракты, тепло, свет, рост
Пушан	Средняя	Отношения, путешественники
Ратри	Младшая	Ночь, тьма
Рудра	Средняя	Штормы, болезни
Савитри	Средняя	Жизнь, свет
Шива	Великая	Разрушение
Сома	Средняя	Луна, растения, пророчества
Сурья	Средняя	Утро, вечер
Тваштар	Полусила	Изобретения, создание
Ушас	Средняя	Свет, рассвет, замки (дверные), неусыпность
Варуна	Средняя	Космический порядок
Ваю	Младшая	Ветер, жизнь, разрушение
Вишну	Великая	Милосердие, свет
Яма	Средняя	Правосудие над мертвыми

Мудрецы верят, что это Брахман – воплощение всего – следит за тем, что боги пантеона делятся своей силой. Таким образом, если одно божество теряет просителя из-за

другого божества через цикл реинкарнаций, то это не будет считаться большой потерей. Это разделение сбивает с толку других сил планов; они не могут понять, как любой пантеон может жертвовать собой ради великой силы (или чем там Брахман является в действительности).

Брихаспати

Средняя Сила, «Учитель Богов»

СВ: Мудрость, поклонение.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Игла и свиток.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Луния/Нектар Жизни.
Известные Представители: Чандра Махатман (Рх/♀ человек/Pal14/Законно-Добрая)

Брихаспати – сила мудрости и мирского учения в Ведийском пантеоне, тот, кто постоянно призывает других сил к их божественным обязанностям. В то же время он также знаток, который напоминает смертным, что богам для жизни требуется вера, что верные должны хранить свой пантеон живым. Убеждая народ сконцентрироваться на ритуалах поклонения, Брихаспати не только играет важную роль в поддержании силы Ведийских богов, но также помогает смертным подняться на высший уровень сознания.

Его королевство, Нектар Жизни, место изучений и учебы, тихая, созерцательная земля гор, долин и садов.

Говорят, что слуги Брихаспати записали все знания, которые накопили его последователи, и хранит их в великой библиотеке, укрытой в горах. Естественно, что информация не общедоступна; человек может ожидать платы в 100 золотых монет за день информативных лекций о том предмете, который он ищет.

Индра

Средняя Сила, «Первый Правитель»

СВ: Погода, битвы.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Хаотично-Злые.
Символ: Белый слон.
Домашний п/к: Лимбо/Сварга.
Известные Представители: Нет

Агни

Средняя Сила, «Сын Пламени»

СВ: Огонь, сообщения.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые.
Символ: Огонь.
Домашний п/к: Лимбо/Сварга.
Известные Представители: Нет

Ваю

Младшая Сила, «Непостоянное Дыхание»

СВ: Ветер, жизнь, разрушение.

МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Хаотично-Нейтральные.
Символ: Деревцо, сгибающееся под ветром.
Домашний п/к: Лимбо/Сварга.
Известные Представители: Нет

Индра, Агни и Ваю – не единственные хаотичные силы Ведийского пантеона, но они, тем не менее, известны как Три Бога Хаоса. Это из-за того, что они – божества элементной силы и непредсказуемого темперамента, а так же из-за того, что они избрали себе разделенным домом водовороты Лимбо. Интересно, но их мировоззрения распределены по всему спектру хаоса (добро, нейтралитет и зло) – очевидно, что эти силы весьма хорошо знакомы с Правилом Триады.

Трио правит над свободным, бессистемным королевством, называющимся Сварга, место, которое представляет собой ненамного больше, чем случайные бури, бушующее пламя и воющие ветра. Если что-то вырастет здесь, то это выглядит так, будто было здесь всегда, шансы, что здесь что-то можно построить, столь же велики, как и те, что оно будет разрушено. Гитзераи-мятежники и другие землекопы Лимбо сторонятся Сварги; попытка навязать волю смертных королевству вызывает гнев у самих богов разрушения.

Дворцы трех богов такие же относительно постоянные, как и все в Сварге, и все же даже они время от времени перетекаются и меняют форму. Дом Индры – огромная капля, покрытая божественной резьбой, а окружающие земли постоянно поливает дождь. Поблизости ревет вечный огонь замка Агни, необузданное пламя, которое поглощает все, к чему притронется. Есть слух, что только рубаки, особо благословленные Агни, могут войти во дворец и остаться невредимыми; даже другие силы избегают этой области. И наконец, небесный дворец Ваю, где ветра могут быть так нежны, словно перо, или такими же сильными, как и буря. Человек, который хочет путешествовать по дому Ваю, должен заручиться помощью слуг асурасов, которых сила насобирала за века.

КАли

Средняя Сила, «Черная Мать»

СВ: Жизнь, смерть.
МЗ: Хаотично-Злая.
ВЕР: Хаотично-Злые.
Символ: Череп.
Домашний п/с/к: Бездна/643/Пещеры Черепа.
Известные Представители: Быстро меняются

Богиня Кали весьма противоречива. Она – созидатель и разрушитель, строитель и уничтожитель. Она дает жизнь детям, а затем пожирает их, берет себе мужа, а затем убивает его. Она – любящая и ненавидящая мать, жестокая и мягкая сила, которая конкурирует с красотой жизни и смерти, даже не смотря на то, что является их частью – буквально.

Видите ли, в ее королевстве, Пещерах Черепа, нет смерти. Любой проситель, который встретит свою смерть, вскоре после этого перерождается, так что он может жить и убивать снова (именно это они и делают лучше всего). Само королевство – путаница туннелей, которые открываются и закрываются по прихоти Кали, место черного камня и мрака, освещенного факелами, которые горят красным в сыром воздухе. Песнопения длятся день и ночь, восхваляя Кали как самую возможную высочайшую форму божественности, и ропот устрашающе резонирует в туннелях.

Говорят, что любому глупцу, который посмел войти в Пещеры Черепа, лучше следить за своей спиной. Просители убивают любых существ, которых они видят,

предлагая их Кали на пропитанных кровью алтарях. Представители являются самыми ужасными из этого сборища; они охраняют порталы, ведущие наружу, и никто не сможет пройти, не убив сначала стража. Перешептывания говорят, что особенно зверские убийства привлекают внимание самой Кали, и, если она заинтересуется, она превратит убийцу в представителя.

Митра

Средняя Сила, «Свет Благословений»

СВ: Дружба, контракты, тепло, свет, рост.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Растение внутри солнца.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Золотой Огонь.
Известные Представители: Пенемуэ (Рх/♂ тронный архон/HD 12/Законно-Добрый)

Если Брихаспати толкает всех странников бороться за взаимное благо, то Митра – это тот, кто дает им мотивацию делать это. Он – близнец Варуны (божества космического порядка), и он использует его незапятнанность, чтобы врезаться в сердце вещей и создать понимание. Это не случайно, что он стал другой силой солнца пантеона – особенно, полезный бог, который сияет своей теплотой, лелея свет дружбы и контрактов.

Королевство Митры называется Золотой Огонь, и оно располагается прямо на втором уровне Горы Селестии. Королевство, которое он разделяет со своим соотечественником Сурьей, полностью посвящено солнцу. Митра правит из города, который называется Пашрита, место изучений и высшего образования. Город заполнен астрологами и мудрецами, которые проводят бесконечные часы обсуждений значения астрологических феноменов и как все они связаны с великой *майя*, иллюзорностью космоса.

Ратри

Младшая Сила, «Королева Ночи»

СВ: Ночь, тьма.
МЗ: Хаотично-Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Женский силуэт.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Нифлхейм/Ночная Тьма.
Известные Представители: Нет (они держат себя в тайне)

Ратри не является типичной силой ночи - она непостоянна и хаотична (вопрос о том, что ее королевство делает на Серой Пустоши, все еще остается открытым). Просто то, что она верит в тьму еще не означает, что она не может оценить свет, и то, что если ей поклоняются некоторые воры, еще не означает, что так делают они все. Ратри не заботит профессия человека, в действительности ее занимает то, что он *делает* во тьме. Если глупец оскорбляет ее, она часто концентрирует на нем яркое освещение, пока он не ссохнется (или пока не изменит своего мнения о ней).

Ратри является хорошей подругой Ушас (силы рассвета) и Савитри (силе дня); говорят, что эта троица провела вместе не один час своих жизней. Ратри так же поддерживает сердечные отношения с Шар и Маской, двумя Фаэрунскими божествами, которые обитают на Серой Пустоши, но она ни в коем случае не объединяется с ними. Есть слух, что Маска хочет побольше узнать о ее силе, так что она держит его на расстоянии вытянутой руки.

К несчастью, Ратри не имеет таких хороших отношений с Сурьей, он - бог света, она – сила ночи. Пара никогда не встретится, как сказал поэт, и никто не знает в действительности, хотят ли они этого. Пока их портфели – противоположные концы спектра, человек может предполагать, что они имеют некоторый вид конкуренции.

Говорят, что королевство Ратри защищено от иссушающего влияния Пустошей, но для некоторых странников его почти невозможно найти. Она передвигает землю по округе, держа ее сокрытой от злых сил, которые хотят использовать ее для своих собственных гнусных целей. Даже просителям нелегко найти королевство. Хорошо еще, что оно действует как магнит для их душ, притягивая их прямо к богине (если, конечно, они не были сперва пойманы демонами, идущими на Кровавую Войну).

Рудра

Средняя Сила, «Повелитель Животных»

СВ: Штормы, болезни.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Нейтрально-Злые.
Символ: Черный лук.
Домашний п/к: Механус/Сосредоточие Энергии.
Известные Представители: Маруты (все Рх/Ø марут/HD 15/Законно-Нейтральный)

Ученые говорят, что существовало множество *Рудр* – разработанных для определенных целей – которые излучаются силой с тем же именем, и что они отправляются с Механуса, из блестящей башни, которую они называют Сосредоточием. Однако одна из этих Рудр – энергия штормов и болезней – медленно перехватила управление над остальными из их родного дома (или поглотила их энергию в себя).

В конечном счете, та Рудра восторжествовала одна. Она доминировала в самого бога, став Рудрой, которого люди знают сегодня; сила, которая не допускает никакого несовершенства среди других богов; каратель за мучительные ошибки; хранитель баланса; и тот, кто повелевает инстинктами животных и дает силу изменениям.

Сосредоточие Энергии – хрустальный шпиль, который возвышается над центром одной из самых маленьких шестерней Механуса (сам диск разделен пропастью, наполненной марутами, ониксовыми представителями Рудры). Шпиль медленно потемнел за века из-за того, что он был отравлен болезнью Рудры. Есть слух, что внутри башня использовалась в качестве вмещения искрящегося, целительного света, но сейчас она охвачена разрушительным, неприятным свечением. Кажется, что Сосредоточие не долго будет стоять на Механусе.

Шива

Великая Сила, «Избавитель»

СВ: Разрушение.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Нейтрально-Злые.
Символ: Голова кобры.
Домашний п/к: Негативная Энергия/Воронка.
Известные Представители: Нет

Шива, Ведийская сила окончательного разрушения, в действительности довольно любим остальной частью пантеона. Видите ли, его обязанность – сокрушить мультивселенную, чтобы упорядочить ее в соответствии с общим Ведийским духом, для

того, чтобы собрать все вместе снова, уничтожив все существующее разнообразие. Шива не рассматривает себя злым – он просто воплощение разрушения.

Чтобы достичь своей цели, он удалился в свое королевство, Воронку, чтобы медитировать, в поисках познания метода, с помощью которого он сможет лучшим образом выполнить свое дело. Странно, он старается придерживаться своего собственного видения разрушения, а в действительности защищает мультивселенную, которую поклялся уничтожить. Видите ли, когда могущественная сила угрожает изменить курс судьбы, Шива должен будет помешать этому, иначе его тысячелетия медитации пойдут насмарку.

В действительности, Шива – большой любимец среди Стражей Судьбы. Они разделяют его взгляды, что окончательное разрушение прокладывает путь для истинных перемен, и многие фракционеры в настоящий момент подталкивают Фактола Пентар сделать Шиву официальной силой группы. Другие боги просто продвигают разрушение; Шива же обещает привести космос к славному концу.

Шива не имеет королевства как такового – по крайней мере, такого, которое бы смогли посетить смертные. Любой глупец, который отправится к Плану Негативной Энергии и войдет в Воронку, немедленно будет уничтожен (даже если он будет под защитой другой силы). Только Шива определяет, когда он появится из Воронки чтобы встретить гостей. Он не хочет, чтобы его божественная медитация была прервана болванами, которые считают себя достойными аудиенции – это относится и к представителям (таким образом, он не держит ни одного). Жрецы Шивы все еще разносят слово союза через разрушение.

Сурья

Средняя Сила, «Солнце»

СВ: Утро, вечер.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Половина Солнца.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Золотой Огонь.
Известные Представители: Пенемуа (Рх/♂ тронный архон/HD 12/Законно-Добрый)

Говорят, что как полноценное воплощение солнца, Сурья держит всех остальных солнечных богов в пределах своей сущности. Неизвестно, буквально ли он содержит тех сил, или каждый бог - другое проявление Сурьи, или солнце произвело несколько различных божеств. Какой бы ни была правда, Сурья наблюдает за восходом и закатом солнца, удостоверяясь, что день начинается и заканчивается правильно. Если он ослабляет свою обязанность, то от этого страдают основные материальные миры.

Сурья лечит болезни, приносит удачу своим верным, а так же является очень могущественной силой солнечного света и тепла. Богатое, плодородное королевство, которое он разделяет с Митрой, отражает это; оно постоянно теплое, даже горячее, и любые глупцы, которые попробует укрыться под покровом тьмы, просто перестанут существовать, пока по ним снова не ударят солнечные лучи. Это исчезновение называется *затмением*, и оно может длиться так долго, как этого пожелает Сурья. Темные дельцы, которые надеются совершить грязные дела в темноте, могут пострадать от добра.

Сурья, подобно Митре, высоко ценит изучения. Однако их тип, который он поддерживает, чаще находится в душе, где человек может действительно вырасти. Он – свет просвещения, который приближает человека ближе к союзу с Брахманом, объединенной силой мультивселенной.

Вишну

Великая Сила, «Сохранитель»

СВ: Милосердие, свет.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Солнце, ракушка, лотос, булава.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Божественный Лотос.
Известные Представители: Анагхат Сингх (Рх/♀ человек/Pal16/Законно-Добрая)

Наиболее широко почитаемая сила в пантеоне, Вишну, как считают, один из тех, кто предотвращает возможность триумфа зла над добром. Странная вещь, Вишну не испытывает никакой особой вражды к тем представителям своего пантеона, кто олицетворяет зло, направляя свою ярость на людей и на демонов, которые пересекают планы и оставляют позади себя разрушение. Вот что еще странно, хотя он называется Сохранителем, Вишну является хорошим другом Шивы – некоторые даже говорят, что они – различные аспекты одной великой силы.

Говорят, что Вишну посылает своих аватар на Прайм туда, где мораль, закон или правосудие находятся в опасности. Это, может быть, и было правдой в дни юности, но сейчас сила позволяет смертным немного больше свободы действий в решении их собственных проблем. Он все еще упражняется в своей способности не позволять любому созданию совершать насилие.

Его королевство на Горе Селестии – это Божественный Лотос, место, где ничто не разрушается до своего времени. Все просители молоды и сильны, их костяные шкатулки заточены духовным и ментальным просвещением. Те, кто не имеет острого ума, не появляются в королевстве как люди; они становятся животными и перерождаются в колесе кармы.

Некоторые верующие называют Вишну главой Ведийского пантеона; другие дают эту честь Индре. В любом случае, не является тьмой, что Вишну начал устанавливать отношения с другими силами мультивселенной. Возможно, что он просто подготавливает их к разрушению всего, что Шива приближается к концу своей медитации.

Яма

Средняя Сила, «Первый из Мертвых»

СВ: Правосудие над мертвыми.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Законно-Нейтральный.
Символ: Красная булава.
Домашний п/к: Механус/Ямасадена.
Известные Представители: Таландра Яркая (Рх/♀ человек/F10/Законно-Нейтральная)

Говорят, что, будучи первым из когда-либо умерших смертных, Яма взял на себя правосудие над душами умерших, по мере того как они готовятся двигаться к новой жизни по их циклу существования. Яма может увидеть всю жизнь пустышки единственным взглядом, и он назначает мертвому соответствующую ему следующую инкарнацию. Многие посылаются на короткий промежуток в королевство силы, а затем снова реинкарнируются на Прайме. Только те рубаки, которые сбросили с плеч бремя колеса кармы, освобождаются от судилища Ямы.

Высокоинтеллектуальный знаток, Яма изобрел оружие для всех Ведийских сил, вещи, относящиеся непосредственно к их сферам. Он не имеет дел с божествами вне пантеона, хотя Янь-Ван-Е из Небесной Канцелярии при случае останавливается в

Ямасадене чтобы обсудить дела взаимных интересов. Как один из Адитьий (детей исчезнувшей Адити), Яма в основном имеет дело со своими братьями и сестрами: Сурьей, Савитри, Пушаном, Рудрой, Тваштаром, Вишну, Митрой и Варуной.

Его королевство, находящееся недалеко от шестерни, на которой находится Сосредоточие Рудры, окружено рекой крови, называемой Вайтарани. Просители, желающие достичь дворца Ямы, должны перебраться через реку; во время перехода они становятся забрызганными таким количеством крови, которое соответствует кармическому долгу, который они накопили за время своей смертной жизни. Пятна помогают Яме определить, куда мертвый должен отправиться дальше.

♦Японские силы♦

Говорят, что последователями этого пантеона являются островитяне, цивилизованный народ, который, тем не менее, иногда придается удовольствиям варварства. Они установили династии и традиции, которые посрамят большинство других культур, и ожидают от остальных смертных осознания этого. И все же они знают, что такое адаптация, и именно по этому их силы все еще находятся на планах – по крайней мере, так говорят. Это может быть даже из-за того, что они вплели себя в общие мысли, так же как вплели общие мысли в свои собственные мечты. Это Единство Колец – кажется, что кое-что этот пантеон понял отлично.

Политика и тонкости Японских верных невероятны. Человек преклоняет свою голову перед другим человеком и громко говорит о своих истинных мыслях, а разнообразие жестов и движений может сказать еще больше. Этот народ живет ради экономики. Имея дело с пришельцами, они научились быть более варварскими, и это одновременно вызывает у них отвращение и очаровывает их.

Согласно мифам, мир когда-то был вязкой массой, огромным масляным морем, богатым на потенциал. Возник тростник и принес с собой двух сил, одну мужскую, другую женскую. Двое произвели на свет детей, которые, в свою очередь, произвели их еще больше, пока седьмое поколение не увидело Идзанаги и Идзанами – основателей Японского пантеона.

Идзанаги и Идзанами

Великие Силы, «Тот-Кто-Приглашает, Та-Кто-Приглашает»

СВ: Созидание.
МЗ: Законно-Нейтральные.
ВЕР: Любые.
Символ: Радуга.
Домашний п/с/к: Аркадия/Абеллио/Цветущая Вишня.
Известные Представители: Ямато-дакэ (Рх/♂ человек/Pal15/Законно-Добрый)

Создатели мира, Идзанаги и Идзанами не были первыми рожденными богами, не были они и последними. Однако легенды говорят, что они были первыми, кто заставил землю появиться из масляного моря, и первыми, кто сформировал живого смертного. Видите ли, когда Идзанами умерла, родив бога огня, Идзанаги проводил ее до земли мертвых. Но она не долго выглядела мертвой, она разозлилась, когда ее муж пристально смотрел на ее новую, больную форму. Злясь, она пообещала уничтожить людей, которых они создали; Идзанаги, в свою очередь, пообещал создать их больше, чем она сможет уничтожить. Таким образом, они изобрели жизнь и смерть.

В конечном счете они помирились, и теперь живут вместе в Цветущей Вишне, Аркадианском королевстве вечной весны. Их дети иногда останавливаются там, чтобы выказать свое уважение, но по большей части две эти силы занимаются своими

собственными делами. Говорят, что, работая вместе, пара может создать все что угодно в мультивселенной. В тех редких случаях, когда они прикладывают руку к делам смертных, они посылают своего единственного представителя, Ямато-дакэ, умелого и преданного воина, который также является и мастером по маскировке.

Аматэрасу

Средняя Сила, «Свет Небес»

СВ: Свет, солнце.
МЗ: Законно-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Солнце.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Сияющий Свет.
Известные Представители: Нет

Когда-то дитя Идзанаги и Идзанами, Аматэрасу является сестрой-близнецом бога луны Цикуёми. Оба сидят спиной к спине, очерчивая различие между ночью и днем. Есть слух, что все смертные императоры Основного Материального Плана каким-то образом выходят из ее крови, и все они, таким образом, носят титул «Сын Света».

Аматэрасу – хрупкая богиня, постоянно любопытная, и искренне заинтересованная состоянием Прайма. И все же, имея опыт на Внешних Планах, она полностью ими очарована. Она завела отношения с Аполлоном и Ра, в попытке понять их в контексте своего собственного ограниченного воспитания. Так же находящиеся поблизости Ведийские силы начали проявлять к ней интерес.

Ее королевство на Горе Селестии известно как Сияющий Свет, успокоительная (и иногда усыпляющая) земля, где все залито мягким светом солнца. В Сияющем Свете ничто не отбрасывает тень, а тайные дела всегда проваливаются – темные дельцы были предупреждены.

Хатиман

Средняя Сила, «Командир»

СВ: Война.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Катана.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Кенияма.
Известные Представители: Ёши-Йюэ (Рх/♂ человек/R13, B5/Нейтрально-Добрый)

Сын Императрицы Дзинги, Хатиман был наречен при рождении именем Одзин. Легенды отмечают, что его мать проглотила камень, чтобы задержать его рождение, так чтобы она смогла продолжать вести военную экспедицию против ненавистных врагов. Перенеся все это в матке, Хатиман вырос способным вытерпеть любую боль, и, в конечном счете, стал одним из величайших воинов той земли. Вскоре он привлек к себе взгляд сил, которые подняли его до статуса бога войны.

Королевство Хатимана находится на коротком расстоянии от Асгарда, по крайней мере, по планарным меркам. Он не имеет должного для Асгарда мировоззрения, но его поведение прочно удерживает его на плане – подобно королевству Северного пантеона, Кенияма является жестокой землей постоянной борьбы и подготовок. Если воин не может махать мечом, то он здесь не приветствуется. И все же Хатимана меньше всего заботит бессмысленная рубка, больше всего он предпочитает массивные столкновения армий, хирургически точные удары по слабым местам противника.

По правде говоря, божество может узнать тьму о силе любой армии, ее готовности и местоположении. И стоит упомянуть, что он изучает Кровавую Войну, делая тщательные пометки о ее приливах и отливах. Некоторые говорят, что он планирует предложить свои услуги баатезу; другие сплетни рассказывают о том, что он хочет изучить обе расы демонов, чтобы потом уничтожить возможного победителя. Кроме всего прочего, Хатиман остается надежным другом дварфской силы Клангеддина Сребробородого с Аркадии; оба вместе изучали войны столетиями.

О-куниНуси

Средняя Сила, «Великий Хозяин Земли»

СВ: Медицина, колдовство, земля.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Нет.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Кенияма.
Известные Представители: Райко (Рх/♂ человек/R18/Нейтрально-Добрый)

О-кунинуси является одним из детей Сусаноо, и он сделал себе имя, защищая права животных и духов по всей земле. В благодарность все природные животные научили О-кунинуси своему тайному языку, и все они подчиняются командам силы.

Все животные в его королевстве находятся под защитой. Представитель Райко охраняет их от браконьеров и монстров. Более того, любой глупец, который ест мясо в *Кенияме*, выпускает его обратно спустя пару минут после приема, и переносит три дня отвратительную вонь, после того, как покинет королевство.

Подобно Хатиману, О-кунинуси на капельку более законен, чтобы быть привязанным к Асгарду. Но он – покровитель героев, в конце концов, а дикий план заполнен ими. Некоторые люди также говорят, что он остается в Кенияме, чтобы составить компанию Хатиману, и их объединенное могущество не дает королевству сдвинуться с места.

О-кунинуси – хитрое божество, преуспевающее почти во всем, за что оно берется, но он предпочитает сдерживать своих оппонентов с помощью интеллекта и слов, чем с помощью силы и мечей. Естественно, определенная его часть предпочитает использовать катану, и если он не имеет другого выбора, то он с удовольствием вытащит свой клинок.

Рэйден

Средняя Сила, «Молниеносная Стрела»

СВ: Гром, изготовление стрел.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые хаотичные.
Символ: Черная булава с молниями.
Домашний п/с/к: Карцери/Отрис/Дворец Грома.
Известные Представители: Тануки (Рх/Ǿ монстр/HD 8/Хаотично-Злой)

Рэйден, сила изготовления стрел и бог бури, один из постоянных компаньонов Сусаноо. Пока бог штормов вопит и уничтожает, Рэйден аккомпанирует ему своими могучими громовыми барабанами, и посылает случайные вспышки молний, пока Сусаноо не выдохнется.

Рэйден – мелочная сила; если он чувствует, что не добивается уважения, которого он заслуживает, он делает все, что в его силах, чтобы разбудить в Сусаноо убийственный гнев. Он поощряет ненависть и войну – особенно ту, которая убивает народ с помощью

стрел, поскольку говорится, что каждый раз, когда создание умирает от стрелы, кладовая Рэйдена растет.

Японские Силы		
Аматэрасу	Средняя	Свет, солнце
Амацумара	Средняя	Кузнечное дело, оружие
Амацу-микабоши	Средняя	Зло
Хатиман	Средняя	Война
Хомусуби	Средняя	Огонь
Инари	Средняя	Рис
Идзанаги, Идзанами	Великая	Созидание
Кишиджотен	Младшая	Удача
Кураоками	Средняя	Дождь, снег
Найи-ноками	Средняя	Землетрясения
О-кунинуси	Средняя	Медицина, колдовство, земля
О-вата-цу-ми	Средняя	Морские существа, течения
Рэйден	Средняя	Гром, изготовление стрел
Шифукуджин	Меньшие боги	Разное счастье
Шина-цу-хико	Средняя	Ветры
Сусаноо	Средняя	Штормы
Цикуёми	Средняя	Время, луна

Его королевство на Карцери - место разрывающегося света и грома, изолированное от остальной части плана толстым покровом темных облаков. Любой странник, который посещает это место, должен остерегаться представителей Рэйдена, тануки – свирепую и разумную смесь собаки и енота. Тануки – жестокие, свирепые звери, и похоже, что они любят использовать свою способность изменять форму, чтобы приводить пустышек к их року.

Сусаноо

Средняя Сила, «Порывистый Бог-Муж»

СВ: Штормы.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Любые хаотичные.
Символ: Молния.
Домашний п/к: Лимбо/Шар Бушующего Хаоса.
Известные Представители: Нет

Один из первых детей Идзанами и Идзанаги, брат Аматэрасу и Цикуёми, Сусаноо (иногда его называют Сусаново) дерзок и решителен. Его поступки становятся причиной ужасного испуга среди других божеств – они находят невозможным понять его. Когда они ожидают мягкого обращения, он становится бушующим ветром; когда они ожидают разрушения – он становится спокойным бризом.

Короче, Сусаноо полностью непредсказуем, и другие силы выгнали его с небес, чтобы он подумал о своих манерах. Сейчас он обитает в бесформенном супе Лимбо, в сферическом, наполненном штормами, убежище, которое плавает по плану и пресекает любые попытки установить порядок или твердую землю.

Северный пантеон

Там, где земля спускается с заснеженных холмов в ледяные фьорды ниже, где ладьи стоят причаленными к берегу, где ледники выступают вперед, отступая каждую осень и весну, это – земля Викингов, дом Северного пантеона.

Это зверские условия, а некоторые называют это зверской жизнью. Воины этой земли вынуждены были приспособиться к жестоким условиям, чтобы выжить, но они не были уж настолько искажены требованиями своей окружающей среды. Учитывая потребность в совершении набегов ради продовольствия и богатства, удивительно, что эти смертные являются такими, какие они есть. Их силы отражают потребность этих воинов в сильном управлении и решительных действиях. Таким образом, они видят своих божеств в каждом изгибе реки, слышат их в раскатах грома и свечении ледников, и чуют их в дыме горящего дома.

♦Пантеон♦

В незапамятные дни все существование было просто пропастью между двумя полюсами морозного Нифлхейма и пылающего Муспелльхейма. Над обоими мирами рос Мировой Ясень, Иггдрасиль, а под ним зияла пропасть между огнем и льдом. Легенды утверждают, что там не было ни одного живого существа мультивселенной.

По крайней мере, пока два элемента не встретились в Гиннунгагапе (бездне), где они слились и создали землю и море, наполненное соленым льдом. Просочилась струйка воды и образовала гиганта Имира и его корову Аудумлу. Имир вырос сильным на молоке коровы, а тепло, производимое Муспелльхеймом на юге, заставляло его потеть. Эти капельки породили гигантов, существ, которые должны стать вечными врагами грядущих богов.

Мало того, что вы должны держаться за жизнь обоими руками. Иногда вы должны сдавливать ее, пока она не выплюнет то, что вы хотите.

- Ульрик Сын Волка из Обреченных, за воротами Вальгаллы

Аудумла, в свою очередь, стала сильнее, слизывая соль с плавучих льдин. И в один день ее язык породил другое существо изо льда – гиганта Бури. Затем Бури породил сына Бора, который женился на гигантихе Бестле (одной из потомков Имира), и произвел на свет трех детей: Одина, Ве и Вили. Три новых бога поняли, что если позволить гигантам жить и дальше, то из этого получится только зло, и они убили Имира. Его кровь заполнила Гиннунгагап, топя всех, кроме двух гигантов, которые сбежали, чтобы избежать участи остальной части своей расы. Гиганты поклялись вечно мстить за это богам; таким вот образом Северные силы создали себе худших врагов.

Затем Один и его братья создали мир из останков Имира. Они взяли личинок и червей из трупа гиганта, и обратили их в эльфов и фэйри, дварфов и троллей. Боги отправили последнюю группу в Свартальфхейм, тогда как первая сделала себе домом Альвхейм, на полпути между небом и землей. Впоследствии силы создали королевство Асгард для себя, и Мидгард – Срединный Мир – для смертных. Все миры (включая Нифлхейм и Муспелльхейм) были соединены могучим Иггдрасилем, который раскинулся над всем и через все.

А затем пришли другие боги, Асы, созданные Одином, чтобы заселить рай, который три брата создали на небесах. Откуда-то пришли Ваны, другие божества, которые, кажется, выросли из ниоткуда, и две группы начали бороться за господство. В конечном счете, они зашли в тупик и обменялись заложниками, чтобы закрепить мир между двумя пантеонами. Ваны отдали Ньёрда и его детей Фрейра и Фрейю. Асы отослали Хёнира (брата Одина) и Мимира (носителя мудрости, чьей способностью так восхищаются, что маги назвали магическое изделие его именем). Даже после своей смерти Мимир дает отличные советы, а некоторые говорят, что Один имеет только один глаз из-за того, что он обменял второй у Мимира на мудрое слово.

Северные боги имеют ужасное множество историй, и даже больше. Но, по крайней мере, человек может увидеть, что Асы выросли из хаотичного прошлого, а одного этого не достаточно, чтобы раствориться в потоке времени. Сами божества не намного лучше; они – буйное сборище, которое легко оскорбить, но трудно успокоить. Они не настолько горды, как Олимпийцы, но они чрезвычайно ревнивы к своим сферам интересов.

Все просто, боги пантеона верят в силу, и свою, и своего народа. Только с помощью силы, в конце концов, знаток знает, где он стоит. Этот вид личности важен, принадлежит ли он человеку, семье, клану, народу или расе – все это важно. Видите ли, сила позволяет человеку действительно наслаждаться жизнью. Если он всегда преданно служит какому-нибудь другому глупцу, он не испытает богатства, предложенного ему существованием. Все должны стремиться быть лучшими, делая себе имя даже среди героев, которые их окружают. Это – единственный путь в жизни.

Если учитывать это отношение, то странно, что Асы являются таким фаталистическим сборищем. Они знают, что встретят свою судьбу лицом к лицу во время Рагнарока, когда силы зла поднимутся против них, и каждое божество даже знает, как оно умрет. Но они все еще упорно готовят себя к последней битве. Это не из-за того, что они смогут изменить грядущее. Они просто хотят забрать с собой столько врагов, сколько смогут.

♦Последователи♦

Северяне склонны обитать недалеко от берегов великих фьордов, вынужденные жить там из-за условий земли. Скалистые горы предотвращают любые серьезные сухопутные походы, так что смертные полагаются на свои испытанные ладьи в путешествиях, торговле и набегах. Каждой весной они садят урожай, а затем делают набеги и грабят ради запасов, которые им отчаянно нужны. Естественно, некоторые из странников являются охотниками, рыбаками и китобоями, но это ненадежный источник хлеба насущного.

Последователи Асов не такие кровожадные, какими их описывают легенды врагов. Они прямолинейные и жестокие при необходимости, но их делает такими природа земли. Они также являются самыми самоуверенными странниками, которых когда-либо может встретить человек. Факт в том, что они высоко ценят героизм и встречают смерть без страха, так что высшая честь, которую рубака может предложить своему врагу – это позволить ему умереть так храбро, как это только возможно.

Видите ли, северяне живут (и умирают) по кодексу чести, кодексу, который признается даже самыми нахальными и беззаконными глупцами среди них. Это объединяет народ единой целью, уча их предлагать кров против холода и тьмы; что враг друга является врагом, тогда как враг врага – друг; что семья – наиболее важная часть человеческой жизни, и, оскорбляя одного ее члена, ты плюешь в лицо всех; и что величайшей смелостью считается встреча со смертью без страха и задних мыслей.

♦Асгард и Ванахейм♦

Так насколько же влиятельны Асы? Да, их королевство, вероятно, является самым известным путем в земли Асгарда, и когда люди говорят о трех слоях плана, они используют названия Северного языка: Асгард, Муспелльхейм и Нидавеллир. Но оба королевства Асгард и Ванахейм – дом Асов и Ванов соответственно – лежат на первом слое.

Асгард является разделенным королевством почти всех сил Асов (смотри карту на страницах 144-145). Это холодная, горная земля, рассеченная реками, заполненная озерами и засыпанная долинами и лесами. Титанические владения понатыканы по всему ландшафту – великолепные дома богов – и просители приветствуются внутри на празднествах и пирах, которым не видно конца. Все королевство окружено плотной стеной, которая была, предположительно, построена гигантом, который позже был кинут на звенелки, а затем убит, когда он начал возмущаться (и не удивительно, что Обреченные чувствуют сильную связь с Асгардом).

Достаточно странно, но само королевство поощряет сражения. Любой глупец, убитый здесь – насколько он вообще может умереть – может возродиться. Естественно, полная смерть не означает падения под градом стрел (если все они нацелены в пустышку, пока он единолично противостоит врагам). Это означает, что человек забирает своих врагов с собой с последним своим выдохом, пропуская ту точку, где большинство проваливаются, борьба просто не позволяет отойти. Вот почему Асгардские просители так боятся планов, они поняли, что они не должны бояться ничего, кроме самого страха, и эта дикая и неослабевающая воля является лучшим путем для странника получить то, что ему нужно.

Асы поддерживают свою связь с Основным Материальным Планом с помощью Биврёста, Радужного Моста. Верящие могут путешествовать по мосту, но те, кто не имеет веры в Асов или Ванов, обнаружат, что он постоянно удаляется от них. Биврёст противостоит огненным и морозным гигантам; есть слух, что красная часть моста жжет морозных гигантов, тогда как пурпурная замораживает их огненных собратьев. Бог Хеймдалль наблюдает за Биврёстом, и он иногда позволяет мосту протянуться в один основной материальный мир.

Ванахейм – другое королевство Северных богов, дом для Ванов: Фрейра, Фрейи, Ньёрда и других, кто держит себя в тени от знания смертных. Это королевство красоты размещается среди морских побережий, и эта земля часто затягивается туманом. Ванахейм не так скалист, как Асгард; по правде, он даже немного похож на Тир-на-Ог с его холмами, ветряными побережьями и мистически выглядящими ландшафтами.

Как и просители Асгарда, просители Ванахейма возрождаются каждый день, но они менее воинственны и более разумны, предпочитая интеллектуальный поиск физическому. Но это не говорит, что они менее опасны в битве; просто они не отдают себя ей полностью.

♦Силы♦

Как один из наиболее непокорных пантеонов вокруг, Асы прославились далеко и широко за свои чрезмерные привычки (которые они также поощряют в своих последователях). Большинство сил следуют по пути Одина, но хорошо известно, что некоторых раздражают навязанные им порядки. И все же Всеотец привел их к выдающемуся положению на планах, и они не видят причин восставать против него – по крайней мере, пока.

Один

Великая Сила, «Всеотец»

СВ: Война, мудрость, поэзия, знания.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые.
Символ: Один голубой глаз.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард.

Один, лидер Асов, так же является отцом большинству из них. Но он держит в себе темный секрет – он мертвец. Видите ли, Один повесил себя на ветви Иггдрасиля в попытке получить знания о жизни, смерти и о мире, и он их получил. Но остальные боги верят в непогрешимость своего лидера, и эта вера вернула Одина обратно из книги мертвых, более или менее.

Теперь он распределяет мудрость со своего трона Хлидскьяльва (который охраняется представителем и массой просителей), и направляет своего восьминогого коня Слейпнира в места, которые требуют его личного присутствия. Некоторые говорят, что лошадь имеет восемь ног из-за того, что такое число ног имеет гроб (когда его несут четыре человека); таким образом, Один в действительности скачет в битву на гробе.

В любом случае, Всеотец воплощает расу Северян. Он одновременно и дик и мудр, прямолинеен и тонок, в зависимости он настроения. Он награждает силой сил, и только четыре вещи злят его: помощь гигантам, поражение в битве или нарушение законов гостеприимства.

Один контролирует три зала на Асгарде. Первым является Валаскьяльв, из стен которого он правит. Второй – это Гладсхейм, общий зал Асов, где они встречаются, чтобы поклясться в преданности и разделить мед со своим лидером. Третий – это Вальгалла, где самые могучие воины северян преобразуются в эйнхерий. Во время дня зал почти пуст, поскольку эйнхерии оттачивают друг на друге свои боевые навыки. Но ночью Вальгалла заполнена буйным шумом пирующих просителей, которые празднуют победы дня.

Один не взаимодействует сильно с другими пантеонами, исключая двух: он служит миротворцем и усмирителем для Кельтов и Олимпийцев. С одной стороны он предлагает слова примирения между обоими, а с другой посылает Локи причинять вред. Один медленно увеличивает силу своего собственного пантеона, но он играет в опасную игру.

Наиболее известными представителями Всеотца являются два ворона по имени Хугин (Думающий) и Мунин (Помнящий) (Рх/♂ ворон/HD 4/Нейтральный). Вороны могут телепортироваться в любое место Асгарда, действуя как глаза Одина и полностью иммунные к магическому контролю. Любой глупец, который навредит им, станет непосредственным субъектом гнева Одина.

Герой Сигмунд (Рх/♂ человек/F18/Хаотично-Добрый) также служит воле лидера пантеона. Он является одним из стражей Хлидскьяльва, и взамен Один позволяет ему сидеть на всевидящем троне. Только Фригг, жена Одина, может делать то же самое.

Асы (Северные Силы)		
Эгир	Средняя	Море
Бальдр	Средняя	Красота, харизма
Браги	Средняя	Поэзия, музыка
Форсети	Средняя	Правосудие
Фрейр	Средняя	Солнечный свет, дождь, изобилие, лошади
Фрейя	Средняя	Любовь, страсть, человеческое изобилие
Фригг	Средняя	Небо, личная жизнь, брак
Хеймдалль	Средняя	Свет, опекунство
Хель	Средняя	Смерть, болезни
Идунн	Средняя	Молодость, весна

Локи	Средняя	Вред, распри
Магни	Младшая	Сила
Моди	Младшая	Храбрость, ярость берсерка
Норны	Неизвестно	Судьба
Один	Великая	Война, мудрость, поэзия, знания
Сив	Средняя	Совершенство, навыки
Сурт	Младшая	Огненные гиганты
Тор	Средняя	Гром, погода, небо, урожай
Трюм	Младшая	Холод, лед
Тюр	Средняя	Храбрость, закон, мечники
Улль	Младшая	Охота, стрельба из лука, зима
Валькирии	Полусилы	Павшие герои
Видар	Младшая	Сила, тишина

Эгир

Средняя Сила, «Старик Море»

СВ: Море.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые.
Символ: Крутые океанские волны.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард.

Эгир, бог моря, поочередно то дружелюбен, то свиреп по отношению к Асам. Он обеспечивает божеств медом и банкетами, но иногда отворачивается от них, когда это удовлетворяет его нуждам. По этой причине он не очень любим остальной частью пантеона, но старую силу это не заботит – пока он присутствует на празднествах, он счастлив.

Его зал, Хлесванг, скрыт под водами Эгирсхольма, одного из озер Асгарда. Зал покрыт раковинами и китовыми усами, и эта резиденция включает всех Северных просителей, которые умерли утонув.

Эгир является отцом Дев Волн, девяти матерей Хеймдалля. Его главный представитель – Эрик Красный (Рх/♂ человек/F12/Хаотично-Нейтральный), моряк таких возможностей, что смог завести свою лодку за край мира и вернуться. Эрик – достаточно дружелюбный странник, но если человек пересечет ему дорогу, то он буквально будет спать с рыбами – в зале Хлесванг.

Бальдр

Средняя Сила, «Светлый Сын»

СВ: Красота, харизма.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Инкрустированная драгоценными камнями чаша.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард.

Бальдр – наиболее привлекательная и харизматичная сила, которую когда-либо видели Асы – и они продолжают это говорить даже после того, как увидели Афродиту, Сьюн и других богинь красоты. Действительно ли они так считают, или просто хотят держаться вместе – это кто как посмотрит.

Бальдр является ребенком Фригги и Одина, и они носят на руках своего очаровательного сына. Его мечты являются пророческими, по крайней мере, в некоторой степени, и Асы уделяют предельное внимание тому, что он им говорит. Факт в том, что Бальдр любим почти каждым, кого он встретит, исключая сил ненависти и чумы. Даже те боги, кто не дружелюбен к человеческому роду, найдут для божества доброе словечко.

И все же есть одна сила, намного ближе к дому, которая завидует Бальдру, и поэтому презирает его – Локи, который надеется однажды убить привлекательного бога. Поскольку Бальдр неуязвим ко всему в мироздании, кроме омелы, Локи планирует изготовить копье из этого материала.

Зал Бальдра на Асгарде называется Брейдаблик, что значит «широкий блеск», и он живет там со своей женой, Нанной. Как одно из самых сияющих мест королевства, Брейдаблик является местом теплого, мягкого света и искрометной компании красивых людей. Любому пустышке, который не считает красоту одним из своих лучших качеств, лучше даже не пытаться войти в него; только тот, кто хорошо выглядит, допускается вовнутрь. Печально, что сердце человека не имеет значения, а только жалкий внешний вид.

Бальдр не имеет представителей. Это из-за того, что он не имеет дальновидных мотивов (по крайней мере, не таких, о которых все знают), и он, по-видимому, удовлетворен наслаждением от уважения своих последователей, просителей и своих товарищей сил.

Браги

Средняя Сила, «Друг Скальдов»

СВ: Поэзия, музыка.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые.
Символ: Арфа.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Сердце Арфы; Асгард/Асгард/Асгард

Как божество поэзии и музыки, Браги получает силу каждый раз, когда один из его последователей поет или читает стихи, и, таким образом, он становится сильнее с каждым проходящим годом. Он является любящим забавы богом, хоть он и поддается приступам безумства, и он постоянно странствует, ища улучшения своего дара и даря его другим.

Браги является хорошим другом поэтов и певцов повсюду, даже среди других пантеонов. Огма, в особенности, заработал его уважение, и вместе они делают музыку, которая заставляет добрые планы петь. Северный бог не имеет конкретных врагов, но его ненависть к гигантам неуклонно растет веками. Эта ярость подпитывалась Тьяцци, (ныне мертвым) гигантом, который похитил жену Браги Идунн, чтобы получить Яблоки Юности (смотри раздел про Идунн далее в этой главе).

В дополнение к жилищу на Асгарде, Браги содержит королевство на Элизиуме, где, по его словам, он может слышать прекрасную музыку мультивселенной более чисто. Королевство, Сердце Арфы, в действительности не более чем горный пик, где дуют ветры верхнего воздуха. Представитель Тьяриза Аккорд Арфы (Рх/♀ человек/В13/Нейтрально-Добрая) бродит по земле со своей небольшой, золотой арфой, а сам Браги поддерживает небольшой коттедж на склоне (да, маленький для бога, во всяком случае). Он удаляется туда, когда закончит слушать за день песни ветра. Идунн часто посещает его там, и они обычно вскоре после этого возвращаются в Асгард.

Форсети

Средняя Сила, «Миротворец»

СВ: Правосудие.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Весы.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Форсети, мудрый и красноречивый сын Бальдра, проводит все свое время, пытаясь внести порядок в хаотичных Асов. Он добился успеха до такой степени, что смертные призывают его, чтобы утвердить свои законы, а силы приходят к нему, чтобы воспользоваться его легендарным благоразумием (особенно когда Один не может быть беспристрастным). Форсети не только взвешивает каждую причину на основе правильного и неправильного, он также рассматривает, как конкретное решение подействует на сообщество богов. Он еще не совершал грубых ошибок.

Его зал называется Глитнир, сияющий Асгардский дворец из золота и кованного серебра. Говорят, что это то, о чем мечтает каждый северянин, но только несколько избранных могут войти в эти залы – определенно богатые и великодушные (которые правят большей частью расы). И все же Глитнир – место славы и равенства среди тех, кто может войти в него, так что это то, к чему могут стремиться смертные.

Форсети не ставит любого представителя превыше всех других, хотя более способные знатоки получают более тяжелые миссии – он может быть и сила равенства, но он не тупой. Просителем, который показал себя лучшим на сегодняшний день, является Елена Мёдвирд (Рх/♀ человек/Pal14/Законно-Добрая). Она спокойна и самоуверенна, и ходит слух, что она может заставить странника говорить правду, хочет он того или нет. Ее репутации достаточно, чтобы глупцы отказались от лжи, так что Елена редко использует свою силу.

Фрейр

Средняя Сила, «Лучезарный»

СВ: Солнечный свет, дождь, изобилие, лошади.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Облако, имеющее форму корабля.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Ванахейм; Асгард/Асгард/Альвхейм

Фрейр, член Ванов, был отправлен в Асгард в качестве части плана по поддержанию мира между Асами и их собратьями. Вне зависимости от этого, Фрейр является одной из наиболее популярных сил Северного пантеона. Он – крепкий бог, один из тех, кто наслаждается жизнью, и естественно, что поклонение ему требует участия в обрядах изобилия. Но он также и мягкое божество, и он вдохновляет преданность в своих последователей – он не требует многого, и он одинаково благословляет народ солнечным светом и дождем.

Фрейр имеет облачный корабль Скидбладнир, который может нести на своем борту весь пантеон и все его имущество, и все еще сложиться и поместиться в его карман, когда он не используется. Кроме того, его меч может сражаться по своей собственной воле, если его вынуть из ножен.

Сила поддерживает два королевства. Одно находится в Ванахейме, где он постоянно плавает на Скидбладнире вдоль побережья, забываясь в морском бризе и солнечном сиянии. Другое находится в Альвхейме, где он правит доброй рукой. Оба королевства приветствуют покровительство Фрейра, как что его приветствуют везде, где бы он ни путешествовал.

Более того, он старается не участвовать в политических играх и вражде, обычных среди большинства богов. Он поддерживает сердечные отношения с Дагдхой, и он отлично ладит с Селдарин. Фрейр особенно наслаждается компанией Кореллона Ларетиана, и делает врагов Кореллона своими собственными.

Скирнир (Рх/♂ человек/F10,M10/Нейтрально-Добрый) является правой рукой Фрейра. Технически, знаток не является контрактным служащим, но он служит Фрейру даже если он не обязал богу свою жизнь. Скирнир спокоен и прост почти во всем, что он делает, и это спокойствие излучается им, словно аура. Любой странник, который приблизится к представителю на 5 футов, автоматически успокаивается, только если их страх или ярость не навеяны божеством.

Фрейя

Средняя Сила, «Госпожа Огня»

СВ: Любовь, страсть, человеческое изобилие.
МЗ: Хаотично-Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Пламя, имеющее форму женщины.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Ванахейм; Асгард/Асгард/Асгард

Фрейя, пламенная близняшка Фрейра, тоже является членом Ванов. Она разделяет воды Вечнозлатного с другими богинями красоты, и она, не колеблясь, использует его воды чтобы поддерживать себя привлекательной и красивой. Она также чрезвычайно популярна и среди смертных.

Человек может подумать, что тщеславие и развлечения Фрейи не приносят ей ничего кроме осуждений. Но тьма этого в том, что, как и любая другая северная женщина, она свободна выбирать свой собственный путь. Этот путь может и не сильно соответствует стандартам, которые устанавливают мужчины для женщин, но это довольно соответствует стандартам, которые женщины устанавливают для самих себя. Кроме того, страсти Фрейи сдерживаются ее великим интеллектом.

Может быть, если я убью дракона, схвачу змею Мидгарда и предотвращу Рагнарок, может быть, **тогда** она обратит на меня внимание…

- Пустоголовый смертный, ищущий способ заработать внимание Фрейи

И все же богиня одинаково почитается божествами, гигантами, дварфами и смертными. Кажется, что ее красота и свободный дух очаровывают рассудок мужчин, и тех, кто, увидев ее, уже не могут трясти своими костяными шкатулками о чем либо другом. Таким образом, Фрейя дружит с большинством мужских сил, которых она встретила (Северных и иных). Ее залом является Сессрумнир, недалеко от Фольквангa («Поля Народа») в Ванахейме. Это место было подарком от Асов при случае ее обмена; говорят, что он является полностью непроницаемым, если Фрейя сама не откроет двери. Внутри сам Сессрумнир раскошен, усыпан мехами и шелками, подаренными ей силами далеких пантеонов.

Почти все представители Фрейи являются женщинами. Льяна Томсдалльир (Рх/♀ человек/M10/Хаотично-Нейтральная) является ее фаворитом в настоящее время. Она прекрасна, естественно, с волосами цвета воронова крыла и мерцающими черными глазами, достаточно большими, чтобы в них утонул человек. Она может *очаровать*

любого странника, который встретится с ней взглядом, хотя глупцы имеют шанс сопротивляться. Успешный спасбросок против заклинания (с бонусом +1) оставит его свободным, хотя он так и не узнает, что Льяна пыталась повлиять на него.

Фригг

Средняя Сила, «Мать Небо»

СВ: Небо, личная жизнь, брак.
МЗ: Законно-Нейтральная.
ВЕР: Любые законные.
Символ: Прялка.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Фригг, жена Одина, также приходится матерью четырех его сыновей: Бальдра, Ходера, Хермода и Тюра. И все четверо заставили ее собою гордиться. И все же она более обеспокоена множеством своих смертных последователей, и она делает все, что в ее силах, чтобы защитить женщин (особенно жен) от страданий под гнетом слабоумных мужей. Она даже пошла войной против своего мужа, ведя армию женщин, замаскированных под мужчин. Вот как сильно Фригг заботится о своих обязанностях.

Хоть она и разделяет залы Одина, она также имеет и свой собственный. Он называются Фенсалир, и сокрыт высоко в горах Асгарда, как и подобает силе воздуха. Зал чист и хорошо организован, имея место для всего, и не имеет значения, насколько это несовместимо может выглядеть. Фенсалир менее сильный и менее заселенный, чем остальные залы Асгарда, но именно того и хочет Фригг. Ее просителей меньше, и подобно тем, кто обитает в Ванахейме, их больше заботит созерцание, чем действие силой.

Ее главным представителем является Грета Эльфанир (Рх/♀ полуэльф/ В12/Нейтральная), женщина с голосом, который и груб и мягок одновременно. Грета была трижды жената, и каждый раз ее муж жестоко умирал от рук ревнивого тролля. Но монстр пребывает вне поля зрения, и только несколькие верят в его существование. Грета, в свою очередь, путешествует как советующая женщина, чьи советы делают браки нерушимыми, и говорят, что она может принести мир в любые отношения.

Хеймдалль

Средняя Сила, «Орлоглазый»

СВ: Свет, опекунство.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Законно-Нейтральные.
Символ: Рог.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Хеймдалль – наблюдатель за Биврёстом, и он заботится о могучем роге, в который он дует, когда кто-нибудь переходит через мост. Дружелюбно настроенные странники слышат только мягкий, низкий звук, но врагов Хеймдалль приветствует долгим завыванием. Говорится, что он сломает свой рог, выдувая приход Рагнарока.

Хеймдалль является одной из нескольких сил Асов, королевство которых находится за стенами Асгарда: сияющий город Химинбьёрг. Город лежит недалеко от ворот Биврёста, и каждый пустышка, который пользуется Радужным Мостом, чтобы попасть в Асгард, должен сначала пройти через Химинбьёрг. За городом клан дварфов Доксмид пытается продать выкованные ими изделия прохожим. В городе сторожевые башни возвышаются высоко над землей, укомплектованные эйнхериями, которые стараются подражать безупречному выполнению обязанностей своего патрона. Естественно,

эйнхерии – первый рубеж обороны от любого вторжения, и это обычно делает жителей города больше чем немного нервными. Они подозрительны к странникам, и тщательно наблюдают за новоприбывшим, пока он не докажет себя.

Хеймдалль и Локи питают друг к другу пламенную ненависть. Здесь тьма этого: Хеймдалль полностью призирает Обманщика, а Локи не может терпеть убежденного в своей правоте наблюдателя. Но большинство других сил находят Хеймдалля остроумным и обаятельным.

Когда его вызывают из Химинбьёрга, или когда ему нужны достойные доверия знатоки, Хеймдалль призывает двух своих представителей Олав и Свен Убийц Троллей (оба Рх/♂ люди/F13/Законно-Нейтральные). Олав имеет способность одновременно видеть во всех направлениях на 30 миль, и ни одно строение смертных не может стать преградой его зрению. Слух Свена столь невообразим, что он ясно знает, когда паук бежит по потолку любого дома в Асгарде.

Хель

Средняя Сила, «Беспощадная»

СВ: Смерть, болезни.
МЗ: Нейтрально-Злая.
ВЕР: Любые.
Символ: Ее получерное, полубелое лицо.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Нифлхейм/Нифлхейм

Хель, дочь Локи и гигантихи, является силой позорной смерти. Она следит за мрачным королевством Нифлхейм на Серой Пустоши. Она – безрадостное существо, хотя время от времени издевательская улыбка проскальзывает на черной половине ее лица (белая половина вообще не имеет никаких особенностей). Короче, Хель воплощает то, что человек ожидает от божества смерти – и к тому же почти бесчувственна.

Она не питает любви к остальной части Северного пантеона; факт в том, что ей предначертано вести свою армию просителей против Вальгаллы, когда наступит Рагнарок, и она с нетерпением ждет этого дня. Еще меньше ее заботят агенты богов, и любой глупец, которого они пошлют в Нифлхейм, вероятно вскоре найдет себя на праздничном столе Хель.

В королевстве не на что посмотреть. Оно похоже на остальную Серую Пустошь – унылое и безрадостное. Центральный праздничный зал содержит сразу всех просителей Нифлхейма; очевидно, что это большая постройка, но изнутри она выглядит меньше. По большей части это из-за того, что не имеет значения, где стоит человек, он может увидеть трон Хель во главе зала. Еда на столе гнилая, а змеи капают ядом с потолка – это не очень гостеприимное место.

Аромат разложения, пустышки, стенающие в застенках – как хорошо оказаться дома!

- Эйрикка Кровавая, представительница Хель

Ее странствующий представитель Эйрикка Кровавая (Рх/♀ человек/Т13/Нейтрально-Злая) является существом, которое выжимает кровь своих прошлых жертв из своих рук, когда она сердита. В отличие от силы, которой она служит, Эйрикка весьма эмоциональна. Просто этими ее эмоциями обычно является злость.

Идунн

Средняя Сила, «Приносящая Юность»

СВ: Молодость, весна.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Яблоки.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард; Элизиум/Эрония/Сердце Арфы

Идунн, жена Браги, является силой, обязанной убеждаться в том, что Асы остаются молодыми. Она делает это, охраняя Яблоки Юности, которые она скармливает Олимпийцам (?! – прим. перев.) приходящей с каждым годом весной. Очевидно, что яблоки делают Идунн ценным приобретением среди почти-бессмертных на планах, и они несколько раз пытались схватить ее. И каждый раз другие Северные боги спасали ее до того, как злодеи могли вкусить яблок, но в один из будущих разов они, несомненно, поскользнуться – а гиганты только этого и ждут.

Идунн разделяет дом с Браги на Асгарде, и хотя она время от времени посещает своего мужа в Сердце Арфы, она предпочитает оставаться среди своих знакомых сил. В действительности Асы ценят ее, поскольку она единственная, кто может срывать яблоки с Дерева Юности, но Идунн также заработала дружбу божеств за пределами пантеона, включая и Латандера с Торила.

Представителем Идунн является молодая дева по имени Гудран (Рх/♀ человек/ F4/Хаотично-Добрая), которая может напрямую взаимодействовать с Северными силами, так как она приносит им их яблоки. По правде, она даже может попросить Асов об одолжении раз в год и быть уверенной, что оно будет исполнено. И все же Гудран мечтает однажды присоединиться к Валькириям, и выбирать лучших из павших смертных героев.

Локи

Средняя Сила, «Провокатор»

СВ: Вред, распри.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые незаконные.
Символ: Красный и черный башмаки.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Пандесмос/Зал Зимы; Асгард/Асгард/Асгард

Локи служит многим целям в пантеоне. Во-первых, он кровный брат Одина, он получил свой статус, удерживая Асов вместе в ранние дни богов. Фактически, ему нравится доводить Асов до предела – видите ли, Локи – бог проблем, и он извергает достаточно полуправды и лжи, чтобы сделать глупца сумасшедшим от злости (вот почему он содержит королевство на Пандемониуме, чтобы переждать ярость пантеона, когда он зайдет слишком далеко). Он также является соблазнителем богинь, но это не из-за того, что ему нравится их компания – просто он доволен тем фактом, что он может встать между мужем и женой.

В основном Локи является гордым и тщеславным богом. Он убежден, что нет ничего, что смогла бы сделать другая сила, а он - нет, и он лезет из шкуры вон, чтобы доказать, что он умнее остальной части пантеона. Может быть, именно из-за этого он превратился из доброжелательного обманщика в заклятого врага Асов. Знатоком, которого он, однако, ненавидит больше всех, является Хеймдалль, который часто срывает планы Локи и ловит смутьяна при различных махинациях.

Локи обычно обращается за помощью в других местах. Он заключает союзы с различными силами из других пантеонов, но он использует их только как игрушки и оружия, а не как божеств с их собственными правами. И из-за того, что он всегда демонстрирует, что он лучше остальных, его союзы обычно не живут долго.

Представителями Локи являются воры и гиганты. Он не имеет традиционной Асгардской ненависти к огромным существам; есть слух, что Локи даже сам имеет в себе кровь гигантов. Представителем, которого он обязывает следить за Залом Зимы при его отсутствии, является Старкард Гнавер (Рх/♂ облачный гигант/HD 16+7/Хаотично-Нейтральный), поющий рубака, который настолько обеспокоен гедонистическими удовольствиями жизни, что он редко занимается правлением королевства. В свою очередь, Локи заботится, чтобы Старкад не имел особых способностей.

Магни и Моди

Младшие Силы, «Стойкие»

СВ: Сила (Магни), Храбрость, ярость берсерка (Моди).
МЗ: Хаотично-Добрые.
ВЕР: Хаотично-Добрые.
Символ: Гора, перекрещенные меч и молот.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Магни и Моди являются сыновьями-близнецами Тора, и они унаследовали могущество и отвагу своего отца. Сила Магни столь велика, что говорят, что он является единственным существующим существом, за исключением Тора, который может поднять Мьёлльнир. Храбрость Моди не может превзойти никто, и он бросает себя в битву без задней мысли. И не удивительно, что с такими чертами близнецы быстро заработали свои портфели.

Магни ездит на лошади Гульфакси («Золотая Грива»), которую он получил как дар за то, что он вытянул своего застрявшего отца из под ноги павшего гиганта. Братья постоянно путешествуют вместе и не имеют зала на Асгарде, который могли бы назвать своим собственным. Так же они не имеют и представителей; они имеют много времени и стойкости, чтобы разбираться с проблемами самим.

Норны

Статус Неизвестен, «Дочери Судьбы»

СВ: Судьба.
МЗ: Нейтральные.
ВЕР: Любые.
Символ: Посох с тремя ветками.
Домашний п/к: Внешние Земли/Источник Урд

Три Норны – Урд, Верданди и Скульд – следят за одним из магических источников, которые питают Иггдрасиль, и они одинаково читают в его водах судьбы как смертных, так и сил. Урд может читать прошлое, Верданди – настоящее, а Скульд – будущее любого существа, на котором они решат сосредоточиться. Некоторые говорят, что Норны в действительности разделяют судьбы всех разумных существ в мультивселенной, но в действительности нет способа, чтобы доказать это.

Их королевство – крошечная роща на Внешних Землях, заросшая толстыми деревьями и шипами, которые так эффективно перекрывают свет, что внутрь не может проникнуть ни одно внешнее освещение; человеку нужно принести его самому. Если странник достаточно целеустремлен, то он может найти себе путь к источнику в центре рощи и заглянуть в него, чтобы прочитать свое будущее. Те, кто так делает, обычно потом об этом жалеют; смертные не должны знать своей судьбы.

Норны не имеют представителей. Некоторые люди говорят, что Норны сами *являются* представителями, что они служат воплощением самой Судьбы. Какой бы ни была правда, не является тьмой, что трио не имеют своих собственных слуг.

Сив

Средняя Сила, «Златовласая»

СВ: Совершенство, навыки.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Поднятый меч.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Сив, жена Тора и мать Улля, является покровителем навыков и превосходства во всех вещах, хотя она особенно любит воинов и владеющих мечом.

Большинство тех, кто ее знает, утверждают, что она самозабвенно предана Тору, но Локи сказал бы иначе. И все же, если Сив была неверна, то она хорошо это скрывает, и это не то, что витает над Асгардом. Кроме того, она ненавидит бога-обманщика – Локи отрезал все золотые волосы Сив, когда она спала, а Тор силой заставил его заменить их фактически выросшим золотом.

Сив развила отличные отношения с Лугом от Кельтов – поскольку оба являются силами совершенства, это естественно, что они должны были, в конце концов, столкнуться друг с другом. Их дружба еще не переросла в конкуренцию, но есть слух, что это лишь вопрос времени. Оба божества гордятся своими сферами.

Богиня живет вместе с Тором во владениях Трудвангар, горной области Асгарда, известной из-за сильных бурь и оползней. Их зал там называется Билскирнир, и его просители кажутся более склонными к погромам, чем все остальные в королевстве. Если ничто иное, влияние Сив означает, что они, несомненно, более опасны, чем большинство других.

Представителями Сив являются ее жрецы, большую часть которых составляют женщины. Той, кто оказывает большую честь своему покровителю, является Анйя Раавен (Рх/♀ тифлинг/F10,P12/Хаотично-Добрая), рубака, которая не только ошеломляюще красива, но также и смертоносно быстра с мечом. Ее навыки столь велики, что она может вынуть свой клинок, рассечь им надвое волос и вложить его обратно в ножны за одну секунду (игровыми словами это значит, что она совершает три атаки в раунд).

Тор

Средняя Сила, «Громовник»

СВ: Гром, погода, небо, урожай.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Молот.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Тор является одной из самых наиболее уважаемых сил Асгарда, хотя он не настолько уж и ярок, он очень скор на месть – и очень быстр с ответами на оскорбления (или *чувствителен* к оскорблениям). Многие глупцы считают иначе, но Тор заработал восхищение бесчисленных смертных.

Вполне подходяще, горячеголовый Тор является силой грома и молний, и когда бури бушуют по основным материальным мирам, его последователи вздыхают с облегчением – это значит, что их бог делает свою работу, убивая врагов Асгарда. Фермеры также

уважают Тора; как сила урожая, он может гарантировать плодотворный сбор. Естественно, если он рассержен, то он может также может стереть целые поля наводнением или дождем – и это принесет зимнее бедствие.

Тор действительно опрометчив, и он легко втягивается в опасные ситуации. Но у него есть три вещи, которые помогают ему выбраться из большинства любых переплетов: его быстро мыслящие компаньоны, его абсолютная сила воли и его могучий молот Мьёлльнир, одна из самых разрушительных сил в мультивселенной.

Он также популярен и среди других пантеонов; Северные боги обычно приходят к нему, когда решение проблемы требует грубой мускульной силы и бычьей упрямости. Тор является мужем Сив, сыном Одина и Эрды (которую иногда называют Фьёргюн или Йорд), и отцом Магни и Моди. Как и остальные Асы, он не очень близок к Локи, но они в прошлом путешествовали вместе и имеют незначительный союз.

Как отмечено в разделе про Сиф, Тор живет со своей женой в Билскирнире, постройке из дуба и железа, которая является домом для самых буйных воинов в Асгарде. Они стараются походить на своего покровителя, и, таким образом, быть такими же грозными и вспыльчивыми. И не удивительно, что мироходцы и туристы не часто посещают это место.

Твой босс – Громовник, э? может быть именно поэтому ты такой непробиваемый.

- Кало Сеч, Индеп, жрецу Тора

Представителями Тора являются Тьяльви (Рх/♂ человек/F8/Хаотично-Добрый) и Рёсква (Рх/♀ человек/T9/Хаотично-Добрая). Они служат Громовнику из-за того, что их родители повредили двух волшебных козлов, которые тянут колесницу Тора по небу – только принеся в дар детей, родители смогли спастись от гнева Тора. Тьяльви может бегать быстрее любого живого существа, а Рёсква может призывать молнию, где бы она ни находилась.

Тюр

Средняя Сила, «Однорукий»

СВ: Храбрость, закон, мечники.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые.
Символ: Меч.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард; Гора Селестия/Луния/Двор

Тюр считается наиболее благородным из всех Асов, так же как и храбрейшим из храбрых. Легенды говорят, что Фенриру Волку было предначертано быть одной из самых великих угроз, с которыми Асам суждено столкнуться лицом к лицу, так что боги попытались обмануть бестию и сковать ее неразрывным поводом. Они уверяли волка, что его невозможно посадить на цепь, но создание учуяло ловушку. Он не позволит накинуть на себя поводок, пока один из богов не положит свою руку в пасть волка в качестве залога – что бесстрашно и сделал Тюр.

Естественно, как только волк осознал, что был обманут, он откусил руку Тюра. Сила могла убежать прочь, но Тюр согласился сдержать свое слово – и потерял свою руку. Он решил заплатить цену за нарушенное обещание товарищей.

Видите ли, Тюр ненавидит лгунов и рвущих глотку, а те, кто строят свою жизнь на обмане, вызывают у него отвращение. Он честен и законен во всех вещах, и смертные смотрят на него как на пример, когда устанавливают законы для своих обществ. Он

исполняет каждое обещание, которое дал, и тщательно следит за каждой битвой. Есть слух, что Тюр даже изобрел понятие суда дуэлью. Он также известен тем, что проверяет, чтобы Валькирии приносили в Вальгаллу только наиболее заслуживающих того воинов.

К сожалению, Тюр теряет свое положение в пантеоне, и он отчаянно пытается цепляться за жизнь. Он даже обратил часть своей силы на сферу Торила, где он преклоняется перед сверхсилой Ао. И все же он считает, что это лучше, чем позволить своим идеалам исчезнуть из космоса.

Представителем Тюра является рубака по имени Сигурд (Рх/♂ человек/F18/Законно-Добрый). Сын представителя Одина Сигмунда. Сирурд действительно устрашающий боец. Он заботится о мече, который, по слухам, уничтожает драконов одним прикосновением, но это всего лишь басни. По правде, ему понадобилось задеть мечом дракона несколько раз, и, причем, довольно сильно.

Улль

Средняя Сила, «Охотник»

СВ: Охота, стрельба из лука, зима.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.
ВЕР: Хаотично-Нейтральные.
Символ: Длинный Лук.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Ванахейм

Улль является одним из Ванов, хотя некоторые отмечают его как сына Тора и Сив. Какой бы ни была правда, он – красивый странник, который придерживается себя, предпочитая компанию охотников своему собственному пантеону. Факт в том, что он является хорошим другом Олимпийке Артемиде, чьи чувства взаимны – они охотятся вместе в тишине. Их охотничьи уделы колеблются между усыпанными деревьями холмов Олимпа, где они могут преследовать существ из легенд, и зимними равнинами Идалира, королевством Улля в Ванахейме.

Идалир выступает из моря, и земля покрыта тисами, из которых просители высекают луки и стрелы. Тишину зимней пустоши часто нарушает протяжный свист стрелы в полете. Говорят, что Улль посылает своих просителей на задания в Ондтлэнд Ловиатар, чтобы заработать право зачаровывать лук.

Когда он не охотится вместе с Артемидой, Улль не менее любит гонки по снегу на снегоступах и лыжах. В Идалире его компаньоном скорее является, чем нет, гигантиха Скади (Рх/♀ морозный гигант/HD 16/Нейтральная), чья любовь к охоте и зиме конкурирует е его собственной. Другие силы обычно утомляют Улля, поэтому он и не имеет известных представителей.

Валькирии

Полусилы, «Выбирающие Мертвых»

СВ: Павшие герои.
МЗ: Хаотично-Нейтральные.
ВЕР: Любые.
Символ: Женщина в рогатом шлеме.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Валькирии – это не совсем силы. Они больше похожи на представителей для всего Северного пантеона, девы, которые уносят души храбрых в Вальгаллу на спинах крылатых лошадей. Они позволяют множеству глупцов попасть в домен Хель после

смерти, выбирая только наиболее отважных с полей битв, чтобы те служили в войске эйнхерий Асов.

Есть двадцать семь валькирий, и хотя они не идентичны, они выглядят в чем-то похожими: женщины в шлемах, кольчугах, с заплетенными белыми волосами и лебединым оперением. Их ведет Регинльиф (Рх/♀ валькирия/F20/Хаотично-Нейтральная), рубака, чье слово является абсолютным законом среди их группы.

Странники видят Валькирий только перед смертью, но когда они приходят на Прайм, они излучают свечение, которое некоторые называют северным сиянием. Естественно, их обязанности делают их чем-то непостижимым. Они любят запах крови, и всегда держат ухо востро перед следующей битвой. Факт в том, что они могут услышать главные столкновения, которые имеют место в любом из основных материальных миров, где Асы имеют влияние.

Видар

Младшая Сила, «Тихий»

СВ: Сила, тишина.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые.
Символ: Железный ботинок.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Асгард

Видар известен в основном потому, что он будет одной из нескольких Северных сил, кому суждено пережить Рагнарок. Естественно, некоторые люди говорят, что он хорошо известен за свое необычное (но действенное) оружие: его могучий железный башмак. Это звучит безумно, но так оно и есть. Любое существо, и не имеет значения, насколько оно сильно или божественно, просит прощения у Видара, когда окажется под его башмаком, полностью беспомощное, пока Видар не решит освободить его.

Хорошо, однако, что Видар использует свою невероятную силу, чтобы нанести поражение злу. Но он не пирует в компании товарищей по битве, как это делают некоторые Северные боги. Он остается в своем зале, Види, и придерживается себя, насколько это возможно. Видар говорит только при необходимости, и даже тогда он выдавливает из себя так мало слов, насколько это возможно. Он не часто ходит в походы, но сражается за Асов, когда его попросят. В действительности, остальная часть пантеона предоставляет Видару его свободу, которая дает ему время на его любимое хобби – убийство гигантов.

Пантеоны Одиночных Сфер

Эта глава дает взглянуть на пантеоны AD&D основных материальных игровых миров: Церильские силы Эбриниса (сеттинг Первородство®); силы Кринна (сеттинг Драгонлэнс®); силы Оэрта (сеттинг Серый Ястреб®); и Фаэрунские силы Торила (сеттинг Забытые Королевства®). Мир Атаса (сеттинг Темное Солнце®) не имеет реальных сил, о которых можно было бы говорить, и, кажется, ни один живой смертный

ничего не знает о темных силах, которые правят Демипланом Ужаса (сеттинг Равенлофт®).

Большинство божеств, описанных в этой главе, существуют всего лишь короткое время – по крайней мере, по сравнению с богами Внешних Планов. Видите ли, они – силы одиночных сфер, медленно растущие и расширяющиеся с помощью своих маленьких миров на Основном Материальном Плане. Некоторые из них несильно заботятся о планарных делах: они слишком заняты укреплением своих позиций в своих домах. И все же это не означает, что им не достает амбиций – есть слух, что каждый пантеон немного об этом заботится. Просто знаток все еще слишком занят пробиванием себе пути по цепочке наверх. Силы знакомы с понятием усилие – *огромное* усилие – и они готовы закатать свои рукава и идти работать.

Нет других миров за пределами этого, глупец,
Если бы они были, то не считаешь же ты, что наш бог не искал бы их?

- Гиеромах Антоний, высший жрец ныне несуществующего праймового божества

По большей части, пантеоны в этой главе не представлены полностью. Описанные боги просто являются теми немногими хорошо известными божествами, которые сумели ухватить достаточно силы и веры, чтобы иметь возможность заглянуть за пределы Прайма, который породил их. Естественно, что даже великие боги основных материальных миров не значат так уж много на планах. Конечно, они могут иметь веру целого мира за спиной, но действительно великие силы Внешних Планов имеют множество хрустальных сфер, восхваляющих их.

Бедные праймовые боги даже не всегда говорят последнее слово в своих собственных мирах. Некоторые из самых суровых приклоняются перед *высшим* божеством, сверхсилой, которая наблюдает за всей хрустальной сферой. Каждая сверхсила обеспокоена только одной сферой, и она не имеет влияния за пределами своего королевства. Есть слух, что они связали всю свою силу с поддержанием одной сферы; возможно, что они – просто их души, ставшие реальностью. Как бы то ни было, чем больше сил они имеют в своем домене, тем они могущественнее, так что сверхсилы, которые хотят вырасти, почти всегда ищут возможности пригласить новых божеств под свое крыло. И в действительности это не так уж и плохо. Боги мира не вынуждены прогибаться, словно соломинки, под законами своей сверхсилы – хотя могут случиться все разновидности ужасных вещей, если они не обратят на них внимания.

Естественно, не каждый мир имеет сверхсилу. Некоторые хрустальные сферы порождают их; другие – нет. Это одна из загадок Прайма. Но даже в тех сферах, где их нет, боги возникают все равно, рождаясь из легенд и мифов, а некоторые из них могут стать могущественнее, чем глупец может себе представить. Можно заключить пари, что несколько сил из этой главы сделают себя значимыми на планах, так же как и то, что еще больше провалятся и сползут на Астрал, их разлагающиеся туши станут домом для падальщиков и гитиянки.

За полными списками пантеонов, описанных в этой главе (включая портфели, мировоззрения и королевства), обращайтесь к Приложению I, начинающемуся со страницы 172.

♦Силы Церилии♦

В мире Эбриниса (сеттинг Первородство) существует пантеон богов, который известен меньше чем два тысячелетия – вдох в истории мультивселенной. Видите ли, около 1,500 лет назад прежние боги сферы встретились в битве с растущей силой своего злого брата, Азрая. Все они пожертвовали своими жизнями, так, чтобы их враг и родственник погиб вместе с ними, и таким образом мир смог выжить.

Но как только боги умерли, они передали большинство своих сил и портфелей своим наиболее преданным и могучим чемпионам, рубакам, чьи жизни лучше всего иллюстрировали божественные идеалы. Затем эти смертные заняли места богов. Новые боги поначалу медленно приходили к полному осознанию своих сил, но сейчас они имеют почти полный контроль над унаследованными способностями. И хотя они были рождены из утробы смертного, сейчас они такая же группа божественных существ, что и любые другие пантеоны в космосе.

Более того, когда исходные силы пали, они также, во время великой битвы, вселили и в других смертных дар через соприкосновение божественной крови – не достаточно, чтобы превратить их божеств, но достаточно, чтобы возвысить их над обычными пустышками Эбриниса. Эти кровные люди стали правителями земли, но некоторые из них с тех пор путешествуют по планам, где они являются объектами любопытства и чудес (прежде чем их запишут в книгу мертвых).

Кровь одной из исходных сил – злого бога Азрая – так же течет по венам некоторых жителей Эбриниса. Но вместо того, чтобы наделять глупца силой, чтобы править, кровь искажает его в ужасное отвратительное создание. Эти монстры называются *авншеглиен* («кровь тьмы») эльфами этого мира, и авншег-затворник, известный как Бьющая Рыба, по предположению, сделал себе дом на Геенне.

Другие Человеческие Силы Церилии		
Суирэцен	Младшая	Битвы, штормы
Элоэле	Младшая	Ночь, тьма, воры
Криша	Младшая	Зима, монстры
Лэрми	Младшая	Огонь, война, искусства
Руорнил	Младшая	Луна, магия, ночь

Сильнейшие силы Церильского пантеона описаны ниже. Но люди континента также поклоняются пяти младшим богам (смотрите сноску выше), которые возросли в силе с течением времени. Более того, люди знают Холодного Всадника, существо, которое странствует по Теневому Миру сферы – месту, которое мироходцы называют странным сплавом Астрала, Эфира и Прайма, и все это смешалось в ужасный результат.

Естественно, многие нелюди Церилии имеют свои собственные силы. Морадин от дварфов вторгся в эту сферу, и Картатхок, гоблинское божество, выглядит в высшей степени похожим на Маглубийета. Даже несколько лордов Бездны протолкнулись через барьер: Йиногу, Бафомет и Костчтчий имеют здесь полноценных последователей. Есть слух, что Торазан, бог орогов этого мира, так же является лордом Бездны (хотя это и не было доказано).

Церильский пантеон главным образом обеспокоен только одним местом: континентом Церилия на Эбринисе. Они не вмешиваются в планарные дела, и они не создают никаких представителей, чтобы те выполняли их указы – просто они в это еще недостаточно втянуты. Но без сомнений, со временем это случится.

Авани

Великая Сила, «Богиня Солнца, Госпожа Разума»

СВ: Солнце, разум, магия.
МЗ: Законно-Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Заходящее солнце.
Домашний п/к: Механус/Блестящий Шпиль.

Авани, госпожа логики и ясной мысли, проживает во дворце хрустально-прозрачного пламени, называемого Блестящим Шпилем. Он занимает целую шестерню на Механусе, с дворцами и туннелями, украшающими зубцы с обеих сторон. Как подобает королевству часового плана, свет циклов Блестящего Шпиля точно спланирован, принося тьму и дневной свет по совершенно предсказуемому образцу.

В общем, королевство Авани является тихим местом учебы и созерцания, хоть и может выдвинуть горячие аргументы. И все же это место, где правит логика, и это высшая цель, к которой могут стремиться просители.

Ни одно успешное действие в королевстве не было предпринято без обдумывания. Только те, кто действует в теплом свете логики и порядка, могут диктовать свою волю в Блестящем Шпиле, и любой глупец, который считает, что он выше этого, не сможет даже войти в королевство.

Белиник

Средняя Сила, «Принц Ужаса, Владыка Распрей»

СВ: Битвы, вражда, страх.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые незаконные.
Символ: Скрещенные топоры.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Коцитос/Борьба.

Белиник, один из Церильских богов ужаса, является знатоком, который верит, что только сильный должен править, таким образом, те, кто *могут* брать, *должны* брать. Его королевство на втором слое Пандемониума – это монструозные пещеры вопящих ветров и бушующего снега. Волки бродят по его зимним холмам, а берсерки разрубают тех, кто спотыкается на заносимых ветром тропинках. Борьба не является безопасным местом ни для кого, и предательство здесь является более чем обычным делом – это фактически пословица.

Большой лесной полисад в самом центре королевства окружает длинный чертог Белиника. Там бог и его бояре встречаются, чтобы попировать и спланировать следующую волну террора. Лютые волки спят у огня, а огромные снежные змеи скользят вокруг двора, пожирая тех, кто не переносит зловония божества.

Эрик

Великая Сила, «Отец Лесов»

СВ: Леса, охота, природа.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые нейтральные.
Символ: Дуб.
Домашний п/к: Внешние Земли/Отдых на Природе.

Отдых на Природе – только одна из множества рощ друидов, рассеянных по всем Внешним Землям, но немногие из них так наполнены вечным миром, как королевство Эрика, кажется, что миролюбивость перетекает от каждого камня в ноги человека. Это

богатое лесное королевство, по которому свободно бродят животные. Никто не может поднять руку на другого в Отдыхе на Природе, исключая заступничество представителей Эрика (или самого божества).

Ни одно поселение не портит лицо королевства, и ни одна построенная смертными структура не нарушает ряда деревьев. Эрик содержит свой двор на открытом воздухе, и в нем приветствуются все посетители, вне зависимости от мировоззрений. Таким образом – Отдых на Природе – гавань, которую часто ищут, но редко находят.

Гаелин

Великая Сила, «Законодатель»

СВ: Благородная война, лидерство.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые.
Символ: Меч и солнечный луч.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Меркурия/Слава Чести.

Слава Чести – королевство сверкающей стали и сияющих идеалов, место стратегов, генералов и тех, кто видит в войне нечто большее, чем устранение соседа. Как сила благородной войны, Гаелин уважаем среди тех, кто храбро сражается во имя великого добра. Любые глупцы, которые входят в королевство с предательскими и бесчестными намерениями, испускают грязную черную ауру, которую нельзя скрыть. Эти бедняги предстанут перед трибуналом Андуина в сияющем центральном городе Илнуир.

Естественно, что и другие великолепные города рассеяны по зеленым холмам Славы Чести, но величайшим из них считается Илнуир. Фермерские угодья и прекрасные леса покрывают остальную часть королевства, и здесь приверженцы Гаелина тоже поддерживают замки. Их белые мраморные стены демонстрируют стойкую силу.

Несири

Средняя Сила, «Госпожа Траура»

СВ: Моря, печаль.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые.
Символ: Волна и трезубец.
Домашний п/с/к: Элизиум/Таласия/Волны Печали.

Королевство Несири похоже на бесконечное море, наполненное солеными слезами силы, которая все еще не прекратила своего плача. Это из-за того, что большинство ее верных на Церилии замолчали, оставив поклонение богине, в основном, в руках моряков и остальных, кот зависит от воды.

Внешний край Волн Печали называется Отрицанием, и это мрачно настроенное место. Чайки кружат и парят в пасмурном небе, их жалобные крики каким-то образом отдаются глубоко в душе человека; разговаривая с грустной частью каждой души. Удары свинцовых волн о скалистые берега и брызги, которые кажутся зависшими навечно в воздухе, приглашают пришельца присесть и подумать обо всей своей потерянной любви и ушедших друзьях. Отрицание – не то место, где человек хочет задержаться.

Хотя не все королевство является мрачным и обреченным. На острове, называющимся Принятие, далеко в туманном море, зеленые деревья растут прямо и высоко, и хотя туман кружит и завихряется над их кронами, остров олицетворяет успокоительное созерцание, свободное от мучительных криков чаек. Многие дороги извиваются через эти деревья, и все они неуклонно ведут к городу Прекращение.

Город лежит на утесе, который осматривает все королевство, хотя он не может быть увиден из окружающего леса, пока человек не приблизится к вершине равнины. Прекращение построен полностью из серого мрамора, и все цвета здесь выглядят странно приглушенно под низкими облаками. И все же грустная природа королевства облегчена в городе, а толкучка и суматоха выглядят более энергичными. И все это ведет ко дворцу в самом центре королевства: Миру.

Если человек сможет достичь дворца и помедитировать там некоторое время, то все пагубные воспоминания прошлого, в конечном счете, станут приглушенными, сладостно-горькими воспоминаниями, на которые можно будет смотреть без боли. Медитация в Мире может так же удалить отравления и эффекты любой иссушающий воспоминания магии или заклинаний из школы Заклятий/Чар.

Сера

Средняя Сила, «Госпожа Удачи»

СВ: Богатство, удача.
МЗ: Хаотично-Нейтральная.
ВЕР: Любые.
Символ: Весы.
Домашний п/к: Внешние Земли/Вечный Рынок.

Сера, Цирильская богиня богатства, объединила силы с подобно мыслящими силами из других пантеонов одиночных сфер, и они установили общее королевство на Внешних Землях: Вечный Рынок. Разделенное королевство также является домом для Ваукин с Торила (которая в настоящее время пропала из поля зрения), Шинаре с Кринна и Зилчус с Оэрта. Вместе четыре божества имеют во много раз большее и сильное королевство, чем если бы они были сами по себе.

Внешние Земли, в конце концов, многими считаются центром Внешних Планов (которые, строго говоря, не *имеют* центра). Это значит, что большинство торговцев и мироходцев найдут Вечный Рынок хорошим местом для остановки на своем пути вокруг Великого Кольца. Королевство даже конкурирует с Торговыми Вратами за звание первого места торговли на Внешних Землях.

Видите ли, Рынок ни что иное, как огромный, растянувшийся базар. Он на мили протянулся во всех направлениях, с тентами и лотками, делающими импровизированные дороги через королевство. Там нет порядка и смысла, ни постоянства, торговцы устанавливают различные торговые точки каждый день, разделяя себя только по общей особенности, и даже тогда не всегда. Игровые залы, пивные палатки и мелкие торгаши всех разновидностей смешаны здесь в кучу; некоторые говорят, что базар даже включает в себя Сигильский. Это место блеска, но оно очень, очень смущает новоприбывших.

Часть смысла в том, что Вечный Рынок в действительности разделен на четыре отдельных квартала, один на каждую правящую силу. Квартал Ваукин называется Домом Бартера, квартал Шинаре называется Весами Богатства, квартал Зилчус называется Домом Решения.

Дом Решения лежит ближе всего к Шпилю Внешних Земель. В центре региона находится каменная цитадель, где представители Серы выслушивают жалобы на счет продавцов. Знатоки исследуют все доклады, которые, по их мнению, имеют смысл, но тьма этого места в том, что невозможно нигде и ни в чем – от деловых отношений, карт и до любви - обмануть на Вечном Рынке.

♦Силы Кринна♦

Из всех известных богов космоса, пантеон Кринна является одним из нескольких, которые организованы по строгим и очевидным признакам, и эти признаки сопоставляют силы. Следуя мультивселенскому Правилу Триады, силы Кринна разбиваются на три лагеря: добра, зла и нейтральности. Каждая группа находится под наблюдением одного великого божества – Паладайна, Такхизис и Гилеана – и, в свою очередь, весь пантеон находится под пристальным взглядом Высшего Бога, сверхсилы Кринна.

Есть слух, что это сверхсила была тем, кто призвал трех великих божеств со стороны и поставил их перед задачей создания мира (включая всех средних и младших богов) из первоначальной силы хаоса. Впоследствии, как говорят, трио поймало оставшиеся сгустки хаоса в предмет, известный как Серая Драгоценность.

Это только одна версия мифа о создании Кринна, но она считается общепринятой. Три группы сил с тех пор веками борются над лицом мира, и каждая ищет победы в битве за сердца и умы народа (не в смысле физического контроля над самим Кринном). Каждый раз силы зла становятся сильнее, и все же силы добра и силы нейтральности останавливают злодеев от преобладания.

Высокомерно предполагая, что их народ нуждается в божественном вмешательстве, боги приняли участие в нескольких войнах смертных, каждый раз подходя все ближе и ближе к уничтожению мира. Правда в том, что это в основном силы зла делают такие предположения, часто нарушая любые перемирия, которые были установлены после их последнего нападения.

Недавно, однако, силы оставили свои обязанности по отношению к Кринну, предоставив смертным возможность найти свою собственную судьбу (в поисках подробностей обращайтесь к роману *Драконы Летнего Полдня*). Боги отправились на планы, беря на себя риск быть принятыми силами, которые уже там есть. Это не необычный шаг для божеств, которые страдали под тираничными сверхсилами, но это большой риск – большая часть пантеонов на этом пути умерла, чего многие силы не хотят допустить.

К счастью, рубаки, оставшиеся на Кринне, все еще имеют веру. Хотя они больше не могут рассчитывать на прямое вмешательство своих сил, народ все еще верит, что боги где-то там, и они молятся об их возвращении. Более того, множество божеств оставили агентов, чтобы направлять пустышек во время великой опасности. Но уроженцы Кринна – люди стойкой отваги и жизни, и не имеет значения, какова их культура, и они сплоченные, словно прибитые гвоздями, на всех своих путях.

Силы добра

Силы добра находятся под командованием Паладайна, создателя благородных порывов в душах смертных и мягкого покровителя своих детей. Принимая во внимание то, что нейтральные боги учат сдержанности, а злые силы господству, Паладайн руководствуется примером и поощрением. Он указывает своим последователям пользоваться против зла скорее ловушками и его недостатками, чем напрямую противостоять Такхизис и ее служителям. Естественно, временами кажется, что конфликт можно разрешить только столкновением, и именно тогда силы добра демонстрируют то, что они называют *силой*.

Силы Добра на Кринне		
Бранчала	Средняя	Музыка, леса, красота
Хаббакук	Средняя	Животные, моря, созидание
Кири-Джолит	Средняя	Битвы, храбрость, героизм
Маджере	Средняя	Мышление, вера, управление

Мишакаль	Великая	Лечение, красота, жизнь, изобилие, знания
Солинари	Средняя	Добрая магия

И все же шишки под управлением Паладайна стараются держаться подальше от людских дел. Хотя они не могут удержаться от желания проникнуть в каждое нынешнее и будущее дело, а затем быстренько подтолкнуть смертного, они сдерживают себя изо всех сил. Они видели, что происходит, когда боги не могут держать свои желания в узде, и они не хотят жертвовать напряженным союзом среди божеств, чтобы достичь своих собственных целей.

Паладайн

Великая Сила, «Повелитель Драконов»

СВ: Порядок, надежда, свет, правление, опекунство.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Серебряный треугольник.
Домашний п/с/к: Гора Селестия/Солания/Свод Мироздания.

Паладайн – самая могущественная сила добра в пантеоне, обычно принимающая форму великого дракона. Он питает подлинную любовь к жизни, даже к жизням злых существ, и он не хочет убивать их, если есть возможность помочь им. Однако он признает время от времени потребности, во время которых он показывает избранные секреты жизни и смерти своим агентам, все еще находящимся на Кринне.

Паладайн, как говорят, имеет что-то от игрока; он, как известно, отдыхал от своего творения, действуя как единственный смертный. Пока ему везло.

Силы Нейтралитета

Это не тьма, что силы нейтралитета являются ими: нейтралами. Они не приняли ничью сторону за все время длящейся эонами борьбы добра и зла; они просто есть. С другой стороны, многие пытаются поддерживать баланс между крайностями, веря, что только действительно стоящий выйдет из разделения обоих. Наконец, без добра не может быть и зла, а без хаоса не может быть и порядка. Он является частью всех сторон для человека, определяющего существование, и боги нейтралитета следят за тем, чтобы ни одна сторона не преобладала.

Силы Нейтралитета на Кринне		
Чизлев	Средняя	Природа, животные
Лунитари	Средняя	Нейтральная магия, иллюзии
Реоркс	Великая	Дварфы, кузнечное дело
Шинаре	Средняя	Богатство, свобода, торговля
Сиррион	Средняя	Пламя, изменение
Зивилин	Средняя	Мудрость

Великая Сила Гилеан следит за остальными божествами нейтралитета. Он предоставляет им свободу делать то, что они пожелают, до тех пор, пока они не нарушают баланс.

Гилеан

Великая Сила, «Пустой»

СВ: Знания.
МЗ: Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Открытая книга.
Домашний п/к: Внешние Земли/Сокрытая Долина.

Есть слух, что Гилеан когда-то был смертным, столь скрупулезным писцом, что никогда не сделал ни единой ошибки, и таким образом Высший Бог взял его в начало времени и сделал хранителем естественного тома. Говорят, что эта книга содержит тайное имя каждого существа, имеет целую историю – от начала до конца – сокрытую в его страницах, и таким образом Гилеан стал богом.

Другие говорят, что эта история – сумасшествие, что смертные неспособны на такой вид безупречного совершенства. Каким бы ни был миф, конец у него один: Гилеан есть тот, кто он есть сейчас. Говорят, что информация – его единственная любовь, и именно поэтому он действительно нейтрален – знание есть знание, и не имеет значения, происходят ли они от добра или от зла. Он видит их самобытными, а не инструментом для тех, кто искривляет их по своему желанию, и он поощряет поиски знаний обо всех вещах.

Силы Зла

Под господством Такхизис, Темной Королевы, боги зла изменяли лицо Кринна не один раз. Их бесконечное жадное хватание плодов созидания часто нарушало природный порядок и ставило мир на край уничтожения. Факт в том, что как раз до того, как силы согласились отступить на планы, Такхизис склонила их в последней (и полностью неудавшейся) попытке захватить власть над планетой – событие, которое большинство людей называют войной хаоса.

Такова природа зла на Кринне: оно всегда пожирает само себя. Это часть той причины, почему силы добра справляются со злом. Но возможно это и к лучшему, что боги покинули Кринн. Видите ли, если бы Такхизис и ее служители, наконец, научились сотрудничать, то тогда бы их противники были бы подчинены. Кто знает, может, в один день они вернутся, чтобы, наконец, навсегда занять мир?

Силы Зла на Кринне		
Чемош	Средняя	Нежить
Хиддукель	Средняя	Жадность, предательство
Моргион	Средняя	Болезни, разложение
Нуитари	Средняя	Черная магия
Саргоннас	Великая	Месть, огонь, интриги, ярость
Зебоим	Средняя	Моря, штормы, ревность

Ткхизис

Великая Сила, «Королева Тьмы»

СВ: Ночь, зло, ненависть.
МЗ: Законно-Злая.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Черный полумесяц.
Домашний п/с/к: Баатор/Авернус/Абталом (Нижние Пределы).

Когда-то супруга Паладайна, Такхизис начала питать ревность к их ранним созданиям, драконам, и решила забрать их себе. Это первое предательство

охарактеризовало каждый шаг ее остального существования – когда она видит то, что она хочет, она это берет, не считаясь с настоящим владельцем. Амбициозные планы Темной Королевы рушились в прошлом, но она учится на каждой ошибке, и некоторые боятся, что это только вопрос времени, прежде чем ее адская сила воли позволит ей одержать победу.

♦Силы Оэрта♦

Силы Оэрта составляют один из самых старших и больших пантеонов одиночных сфер. Он включает в себя так много богов, что перечислять их всех – бесполезное дело; кроме того, они изменяются так быстро, взлетая и падая с континентальными империями, что любой список вскоре устареет. Хотя стабильность все же может придти на эти беспокойные земли, потребуется кое-что сделать – и крепкие герои - чтобы вытянуть ее обратно. Силы не могут сделать этого сами, и таким образом их жизни находятся в руках смертных.

Есть слух, что Оэрт все равно умрет, что божества только счастливы будут покинуть его ради более зеленых пастбищ. Грустно за них, они привязались к нему; очевидно, что они должны сначала захватить мир, прежде чем пытаться расширятся на планы. Только несколько знатоков из пантеона – подобно Селестиану, богу путешествий – сделали себе имя за пределами хрустальной сферы, и это из-за того, что их портфели распространяются на странников по всем планам. Факт в том, что некоторым божествам поклоняется (или, по крайней мере, их уважают) множество планаров; они имеют приличный шанс избежать предсмертной агонии Оэрта.

Ниже описаны шесть сил, которые имеют силу и желание взглянуть за пределы своего собственного мира. Возможно, что Селестиан зашел дальше всех в утверждении себя на планах, но если посмотреть на остальную часть пантеона, то выделится именно эта группа. Другие осознали свое затруднительное положение слишком поздно, но есть смутный шанс, что некоторые из них тоже смогут проползти (обращайтесь к Приложению I для более детального списка этих других богов).

Селестиан

Средняя Сила, «Дальний Странник»

СВ: Звезды, космос, странствия.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Семь звезд на черном круге.
Домашний п/к: Астрал/странствует.

Селестиан – избранная сила мироходцев. Для праймового бога он очень уважаем среди планаров (есть слух, что наплыв новых последователей может вскоре дать ему статус *великой* силы). Его портфель призывает каждого рубаку, который хочет увидеть, что находится за следующим горизонтом, а его местоположение на Астрале делает его еще более приятным выбором. Странствующие жрецы Селестиана не теряют заклинательных уровней, пока находятся на Внешних Планах, а магическое оружие, выкованное на Астрале, одинаково могущественно на всех путях Великого Кольца.

Селестиан имеет хорошие отношения с Гермесом и другими богами, которые делают путешествия менее обременительными. Это небольшое братство, но оно имеет тесную связь. Факт в том, что Фарлангн, Оэртская средняя сила горизонтов, является братом Селестиана, и оба постоянно сотрудничают. Говорят, что Селестиан хочет помочь брату распространиться на планы. Естественно, поскольку бесконечные Внешние Планы имеют несколько драгоценных горизонтов, кажется, что вскоре бог путешествий проведет своего

брата на Астрал. И все же надежда для Фарлангна живет так долго, пока Селестиан желает помочь.

Селестиан не содержит королевства в серебряной пустоте, предпочитая вместо этого постоянно передвигаться – а что еще можно ожидать от бога странствий? Его просители становятся звездами на его одеждах, и когда их жажда странствий становится такой большой, что они хотят путешествовать сами, то тогда они сливаются со своим божеством.

ИНкабулос

Великая Сила, «Насылающий Зло»

СВ: Засуха, чума, кошмары.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Зеленый глаз в красном алмазе.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Ойнос/Гробница.

Инкабулос ненавистен почти каждой силе в космосе, которая знает о нем. Даже другие боги болезней в принципе призирают его, они видят в нем болвана и соперника без надежды на выживание, когда он, наконец, покинет свою отгородившуюся маленькую сферу. Большинство других сил просто не любят его за то, что он является глупцом, который предает при первом же подвернувшемся случае.

Как сила болезней и кошмаров в пантеоне, Инкабулос любит поля битв и другие места резни. Он черпает большую часть своей силы из таких вот мест; болезненные и ужасные видения приходят из массы мертвых тел. В действительности, в текущей атмосфере войны, которая раскинулась над Оэртом, Инкабулос стал только сильнее. Смертные не поклоняются ему, но они умиротворяют его, и зачастую это является тем же самым.

Гробница только похожа (если не больше) на королевства других богов болезней на Ойносе. Первая вещь, которую отмечает человек, это вонь – даже Серая Пустошь не может выветрить этот запах мертвечины, который пронизывает это место. Вторая вещь, которую отмечает человек, это самые глубокие страхи, которые были в его жизни, предстающие перед ним. Была ли это скелетная лошадь с шевелящимися лохмотьями плоти, или жестокое предательство близких друзей, все это оживает в Гробнице. Вот почему люди избегают этого места.

Нерулл

Великая Сила, «Жнец»

СВ: Смерть, тьма, убийства.
МЗ: Нейтрально-Злой.
ВЕР: Любые злые.
Символ: Череп и серп.
Домашний п/с/к: Карцери/Отрис/Склеп.

Подобно Инкабулосу, Нерулл обычно не почитается так уж сильно, а скорее все еще жив благодаря тому, что все избегают произносить его имя. Факт в том, что приношение ему жертвы предполагает привлечение его внимания, и несколько смертных были достаточно пустоголовы, чтобы сделать подобное. И все же некоторые глупцы тайно продвигают поклонение грязному Неруллу, и они столь же развращены, как и тот, за кем они следуют. Их отвратительные обряды проводятся в кромешной темноте. Можно поспорить, что пытки и боль играют важную роль в этих ритуалах; и, конечно же, не

является тьмой и то, что жертвоприношение любого разумного существа не только приветствуется, но даже поощряется.

В отличие от большинства сил Карцери, Нерулл не заключен в Красной Тюрьме – он обитает там потому что ему это *нравится*, и он является одним из существ в космосе, который может сказать подобную вещь без того, чтобы это звучало как ложь. Его королевство, Склеп, является городом мертвых и немертвых, многие из которых разумны. Даже хуже того, Нерулл общается с демонами всех мастей, и они часто бродят по королевству, пожирая его вопящих просителей (в действительности это лишь десерт для мертвых, которые несли боль другим, когда они были живыми).

Хоть Нерулл и уважает ненависть к жизни и радости Инкабулоса, обоим силам нечего делать друг с другом. Талос Разрушитель (с Торила) восхищается работой Жнеца, но методы Нерулла столь зверские, что даже Талос держится от него подальше. Правда в том, что ни одна другая сила не сотрудничает с Неруллом, хотя многие из них (особенно Св. Катберт) страстно ненавидят его.

Св. Катберт

Средняя Сила, «Катберт Булавы»

СВ: Здравый смысл, рвение, посвящение.
МЗ: Законно-Добрый.
ВЕР: Законно-Добрые, Законно-Нейтральные.
Символ: Разложенные в форме звезды рубины на платиновом круге.
Домашний п/с/к: Аркадия/Абеллио/Бастион Закона.

Важность Св. Катберта на Оэрте растет с каждым днем, но достаточно ли ее, чтобы спасти его? Никто не знает – но кажется, что божество также вербует народ за пределами своей сферы. Считается, что члены Гармониума (особенно законно-добрые Твердолобые) поддерживают веру в него, восхищаясь простыми рассуждениями Св. Катберта и его отказом отступаться от того, что он считает правильным. Любой знаток, который не хочет идти на компромисс со своими идеалами, должен быть в хороших отношениях с Гармониумом, и, таким образом, многие фракционеры приняли поклонение ему.

Св. Катберт – ярый противник хаоса и зла, и он отклоняет идею, что человек должен немного прогнуться, чтобы достичь своих целей. Божество считает, что любой глупец, который так делает – или пустышка, который не уверен в своей вере, или жалкий дурак. Есть только его путь и неправильный путь, и большинство избирают тот, который Св. Катберт рассматривает как *неправильный* путь.

Естественно, с таким видом неуступчивости он заработал себе множество врагов, и не последний из них Инкабулос, Нерулл и горстка лордов Бездны. Говоря по правде, Св. Катберт возможно приобретет даже больше врагов, если великие планарные силы хаоса и зла обратят внимание на него и его позицию. Но они этого еще не сделали – большинство просто не заботит, что скажет о них божество одиночной сферы.

Тритерион

Средняя Сила, «Освободитель»

СВ: Индивидуальность, свобода.
МЗ: Хаотично-Добрый.
ВЕР: Хаотично-Добрые, Нейтрально-Добрые.
Символ: Руна поиска.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Разветвленная Дорога.

Для знатока, который должен быть предположительно заинтересован только одной сферой, Тритерион имеет некоторых вышестоящих друзей.

Аполлон от Олимпийцев восхищается его рвением к творческой силе, а Латандер с Торила – большой сторонник того, что он называет свободой. И Тритерион возможно, по крайней мере, имеет такой же шанс выжить на планах, как и Св. Катберт, он также располагает помощью фракции: Свободной Лигой (хотя все Независимые, в действительности, делают свой собственный выбор).

И все же Тритерион имеет нескольких противников. Он призирает всех сил, которые требуют подчинения и полного повиновения, даже если они божества добра, поскольку он считает, что любое ограничение свободы обязательно уничтожит того, кого ограничивают.

Его королевство, Разветвленная Дорога, в действительности не является королевством как таковым. Оно странствует по всему первому слою Арбореи, и когда человек ступает на дорогу, он обнаруживает, что перед ним открываются целый мир возможностей. Тритерион предоставляет каждому посетителю проблеск основных путей его жизни, и возможные последствия его действий.

Ви Джаз

Средняя Сила, «Берущая»

СВ: Магия, смерть.
МЗ: Законно-Нейтральная (Злая).
ВЕР: Законно-Злые, Законно-Нейтральные, Нейтрально-Злые, Нейтральные.
Символ: Пылающий череп.
Домашний п/с/к: Ахерон/Тантибулус/Сформированная Сеть.

Тщеславная Ви Джаз в действительности является не тем, кого человек может назвать злой силой – просто она озабочена дарами, которые несет могущество, и она берет их немного больше, чем нужно. Она обычно не причиняет вреда, но зачастую это все равно происходит. В своей погоне за могущественными знаниями и могущественной магией, Ви Джаз иногда идет не к тем, кому бы следовало, кто может помочь ей подняться выше.

Смерть не является одной из ее великих сфер: она присвоила ее всего несколько столетний назад. Ее жрецы, скорее, смотрители за мертвыми, чем агенты, которые продвигают смерть и распространяют ее. Королевство силы отражает это: непроницаемый восьмиугольник, вырезанный в одном из кубов Ахерона, королевство выполнено в виде паучьей паутины, его дороги неизменно ведут в центр, где Ви Джаз ожидает своих подарков.

Любой глупец, который поставит ногу в ее королевстве, должен предложить прекрасную драгоценность или интересную магию на ее алтаре. Те, кто не принесет подходящих даров, не смогут найти себе путь наружу из Сформированной Сети целый год, или пока Ви Джаз не решит, что они отплатили ей свой долг.

Старая Мистра с Торила была союзницей Ви Джаз, но новая Мистра (смотри раздел про нее в «Силах Фаэруна» ниже) полностью отгородилась от нее. Это может быть одной из причин, почему Ви Джас стала только хуже – ее единственный друг в космосе ушел, и была заменена глупцом, который взял ее имя, но не придерживается той же точки зрения.

♦Силы Фаэруна♦

В маленьком мире, известном как Торил, месте, часто забываемом божествами планов, целая группа богов доросла до выдающегося положения. В пределах последних нескольких столетий, они посмели укрепить себя в качестве планарных сил, вспыхнув со

скоростью, конкурирующей только с сегодняшними сильнейшими пантеонами. Означает ли это рассвет новой эры для Внешних Планов?

Довольно сомнительно. Новые боги – это новые боги, и не имеет значения, насколько они могущественны или хитры могли бы быть в своих основных материальных мирах, они должны выучить переплетения планов, если они надеются выжить. Это должно быть сложнее, чем предполагает большинство подготовленных.

Приложение I дает длинный (но не полный) список большинства признанных сил Фаэруна, западной половины одного из континентов Торила. Он не принимает в расчет ни различных полусил, ни различные культы, почитаемые по всему шару – а их там весьма много. Приложение I, в основном, показывает основных живых сил одной из самых больших групп населения наТориле.

Интересно, в то время как большинство планарных богов рассматривают Торил как темную заводь, некоторые послали в этот мир жрецов, ища увеличения своей силы посредством собирания большего числа последователей. Лучший пример – Тюр из Северного пантеона; медленно лишаясь признания среди своего собственного народа, он решил сделать себя немого сильнее с помощью Торила, получив достаточно верующих, чтобы сохранить себя от путешествия на Астрал.

Другие, присоединившиеся к Тюру, включают в себя Миэликки и Ловьятар из Финского пантеона (возможно, что Ловьятар последовала за Миэликки, которую она вечно ненавидит), и Сильвануса с Огмой из Кельтов. Более того, Фаэрунские силы Бешаба и Тимора находятся под некоторым видом влияния Тихи из Греческого пантеона. И, похоже, что этот список еще возрастет, поскольку все больше и больше планарных божеств решили переосновать себя или достичь большей силы.

Некоторые из божеств, описанных ниже (подобно Сьюн и Талосу) имеют подчиненных себе младших богов. Это является результатом специальных союзов, заключенных скорее через явное подчинение, чем через взаимное согласие. Чтобы представить полную картину о богах, человеку нужно увидеть, какому «лидеру» служат остальные силы.

Ао

Сверхсила, «Наблюдатель»

СВ: Божества, баланс.
МЗ: Отсутствует.
ВЕР: Любые.
Символ: Нет.
Домашний п/с/к: Неизвестно.

Ао – сверхсила Торила, и, таким образом, он выше мелочных беспокойств слабых богов. Видите ли, он – шишка, который наблюдает за действиями других божеств и отвечает за то, чтобы они соблюдали правила космоса. Он сделал законы известными в прошлом; и вероятно, что он сделает так же и в будущем.

Фактически совсем недавно Ао покарал силы Торила за сильное вмешательство в дела смертных. Чтобы сделать богов более ответственными за их действия, и преподать им небольшой урок, он объявил, что они могут странствовать по миру только в качестве аватар, пока те, кто украли скрижали, не вернут их ему (это событие было известно как Время Неприятностей). Скрижали, в конечном счете, были возвращены, но не без смерти нескольких богов, которые искали их. Силы в самом деле выучили свой урок.

Факт в том, что наказание Ао может являться частью той причины, почему божества Торила начали искать последователей за пределами своей хрустальной сферы и изучать Внешние Планы, где вера преобразуется даже в большую силу.

Сайрик

Великая Сила, «Принц Лжи»

СВ: Распри, убийства, иллюзии, интриги, обман.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые Нейтральные или Злые.
Символ: Белый череп на темном солнце.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Коцитос/Разрушенный Замок.

Приблизительно двенадцать лет назад Сайрик был смертным вором, плутом на пути к злу. Затем Ао объявил, что силы должны ходить по земле в образе смертных, и Сайрик умудрился убить одного из этих богов и забрать портфель своей жертвы. Позже Сайрик также принял силу двух остальных убитых сил. Такие дела преобразовали одного смертного из непритязательного рыцаря гроша в одного из самых могущественных знатоков во всей хрустальной сфере.

Позже он потерял большинство своих портфелей из-за одного из своих прежних смертных компаньонов, Келемвора, когда стало очевидным, что Сайрик нарушил множество правил Ао. Более того, Сайрик вогнал сам себя в безумие, создав книгу, которая обернет всех, кто читал ее, в поклонение ему – похоже, что бедняга сам прочитал ее. Сейчас он отступил на Пандемониум, где он планирует будущий захват мультивселенной. Он страстно ненавидит Келемвора и Мистру, но из-за того, что он прочитал собственную книгу, он убежден, что он превыше других сил и не собирается тратить на них свою злость.

Его новый дом - Разрушенный Замок (который, в своем заблуждении, он называет «Замком Высшего Трона») и он надеется переманить всех просителей Торила в свое королевство. Глупец не сильно в этом преуспел, но он уверен, что это только вопрос времени, прежде чем он завоюет весь космос своим божественным проникновением.

Йякту Кзвим

Младшая Сила, «Крестник»

СВ: Тирания, ненависть.
МЗ: Законно-Злой.
ВЕР: Любые Нейтральные или Злые.
Символ: Зеленые глаза на ладони черной руки.
Домашний п/с/к: Геенна/Чамада/Бастион Ненависти.

Сын мертвой силы Бэйна, Йякту Кзвим также является сравнительно новым богом на Ториле. Посидев в тюрьме под Крепостью Жентил, Кзвим горит желанием поквитаться со всеми силами Фаэрунского пантеона. Он не знает, кто заключил его, но он убежден, что это был *один* из богов, и пока он не сможет определить своего противника, он просто будет ненавидеть их всех. Кзвим ужасно хорош в выполнении обязанностей, возлагаемых на него его портфелем.

Он питает особую ненависть к Сайрику, которого Кзвим (ошибочно) обвиняет в смерти своего отца. Кроме того, Кзвим считает, что сила зла настолько сильна, насколько *некомпетентен* Сайрик. По крайней мере, на взгляд Кзвима, грубые глупости Принца Лжи подчеркивались каждой последующей ошибкой Сайрика с тех пор, как он является божеством.

Королевство Кзвима на пламенной Чамаде является базальтовым дворцом, возвышающимся над потоками лавы, которые постоянно текут по склонам Второй Горы. Замок является препятствием, бесстрастной частью архитектуры, которая гордо отражает потоки магмы, текущие через слой. Однако внутри бастиона Кзвим открыл секцию стены,

чтобы образовался палящий водоем лавы, и он использует бурлящий камень, чтобы извлекать информацию или крики из своих узников.

Келемвор

Великая Сила, «Судья Проклятых»

СВ: Смерть, мертвые.
МЗ: Законно-Нейтральный.
ВЕР: Любые.
Символ: Рука скелета, держащая весы.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Ойнос/Хрустальный Шпиль.

Подобно Сайрику и Мистре, Келемвор раньше был смертным, и не так уж давно. Хоть он и потратил больше времени как смертный, чем это сделали они, Келемвор взял обязанности бога быстрее каждого из них.

Как великая сила и к тому же бог смерти, он старается не поддаваться своим прежним человеческим эмоциям. Несомненно, он вернется к ним примерно через пару сотен лет, но сейчас он действует так, как *должно* действовать большинство сил – хотя возможно он более правильный и справедливый из сил на Серых Пустошах. Келемвор не настолько умен, но он учится, и со временем он овладеет своими способностями – или, по крайней мере, станет лучше.

Когда Сайрик потерял свой портфель как сила смерти, Келемвору было назначено взять на себя обязанности судьи над мертвыми и распределителя умерших. Его первым действием было изменение Замка Кости (старого места обитания Сайрика) в Хрустальный Шпиль, так что любой странник, которого это интересует, может ясно увидеть, что Келемвор выполняет свои обязанности со всей возможной ответственностью.

Естественно, что Сайрик недоволен потерей своего портфеля, так что Келемвор пристально наблюдает за своим прежним конкурентом. Но сейчас новая сила смерти также желает богиню Мистру, и он ищет союза с Владыкой Утра Латандером – традиционным противником смерти (если быть точнее, то нежити).

Одна вещь, кажется, не затрагивает Келемвора – иссушающее влияние Серых Пустошей. Если он возводит стены вокруг своих собственных эмоций, он, вероятно, будет обречен, как и другие силы, проведшие на этом плане много времени, на тот же рок: апатию.

Латандер

Великая Сила, «Владыка Утра»

СВ: Весна, рассвет, рождение.
МЗ: Нейтрально-Добрый.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Диск розового оттенка.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Слава Утра.

Хоть он такой же старый, как и остальная часть Фаэрунского пантеона, Латандер предпочитает изображать себя слегка незрелым юношей, летящим на крыльях воображения и жизнерадостности. Он является одной из живых сил Торила; его основными интересами являются жизнь и творчество, и он преследует эти цели со стойкой, уверенной точкой зрения. Латандер уважаем среди тщеславных за его добрые взгляды, среди артистов за его вдохновение, среди крестьян за его поддержку в жизни, и среди оптимистов за его благословение новых приключений.

Есть слух, что одним из величайших положительных качеств Латандера является его строгая приверженность скорее принципу практики, чем ритуала. Пока его верующие осознают, что это та самая добродетель, на которую он опирается, и пока они взывают к нему при случае, он становится только сильнее.

Латандер разделяет свое королевство с Ведийской силой Ушас, богиней рассвета. Вместе их королевство представляет собой розовое небо, розовые облака, мечты и надежды нового дня. Возможно, что два бога нашли путь открыть врата в королевства сил тьмы и пролить свет на тайные земли этих божеств.

Владыка Утра имеет хорошие отношения с большинством других сил Фаэрунского пантеона. Он особенно близок к Чаунтеи, они поняли, что, работая вместе, они могут принести великую пользу. Он еще не пришел к решению на счет Мистры и Келемвора, но он, кажется, настроен оптимистично, как всегда.

Мистра

Великая Сила, «Владычица Тайн»

СВ: Магия, заклинания.
МЗ: Нейтрально-Добрая.
ВЕР: Любые.
Символ: Круг из девяти звезд с красным туманом.
Домашний п/с/к: Элизиум/Эрония/Сердце Двеомера.

Сайрик был первым смертным, который примерил мантию божественности после Времени Неприятностей, но Мистра, богиня магии, была второй. Как новое божественное существо, она, в первую очередь, сохранила чувствительность своей прежней смертной личности, и воспоминания оригинальной Мистры (той, которая пала в течение Времени Неприятностей) также присутствуют в ее портфеле. Она является хорошим другом Келемвору, прежней союзницей Сайрика, начальником Азута и, возможно, одним из самых могущественных богов во всем пантеоне.

Ее обязанность – защищать магический канал, называющийся Пряжею, гобелен силы, который позволяет смертным формировать магию. Хотя она и не учит смертных, *как* оперировать Пряжею – это работа Азута – она делает процесс безопаснее.

Некоторые говорят, что ее обязанность должна предотвращать ее от слишком сильного предрасположения к добру или злу. В конце концов, оригинальная Мистра была сконцентрирована только на законах магии и оставляла морализирование тем, кто был пригоден для этого лучше. Хорошо, новая Мистра так не считает. Она думает, что магия должна использоваться для великого добра, чтобы повысить качество жизни по всем землям, которые используют Пряжу, и она медленно меняет законы магии, чтобы сделать известной свою волю.

Ее королевство на Элизиуме, Сердце Двеомера, лежит на вершине одного из самых могучих плато Эронии. Область являлась плоской землей на мили вокруг, но Мистра сформировала себе чудный город с помощью могучих заклинаний. Теперь, каждый день на рассвете, особенности города меняются, поскольку магия, которая хранит иллюзии/конструкции места, исчезает, и заменяется новыми заклинаниями.

Видите ли, группа, называемая Советом Магов, обязана поддерживать внешность королевства, и различные заклинатели меняются каждым утром; таким образом, Сердце Двеомера никогда не выглядит одинаково день за днем. Хотя основное местоположение города остается тем же самым – здания, арки, туннели и тому подобное занимают то же положение – но внешность его радикально разниться. Есть слух, что одним из самых высоких проявлений уважения, которое человек может здесь заработать, это быть попрошенным стать Советником, чтобы изменить город на день.

Селуна

Средняя Сила, «Лунная Дева»

СВ: Луны, звезды, странствия.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые добрые.
Символ: Женские глаза в круге из семи звезд.
Домашний п/с/к: Асгард/Асгард/Врата Луны.

Кажется, что Селуна имеет так много лиц, сколько их имеет луна, которую она олицетворяет. Для некоторых она такая же живая, как и танцовщица под звездным небом; для других она спокойная и всепроникающая, как лунный свет; а для некоторых она так холодна и бессердечна, как завывание, откликающееся в темной, безлунной ночи. Разносторонняя богиня почитается многими смертными, включая заклинателей (особенно женщин), рубак, отправляющихся в морские путешествия, людей, ищущих проблески будущего и пар, ждущих детей.

Хотя наиболее важное внимание Селуне уделяют мироходцы. Она не только сила путешествий и навигации, но и божество, которое так же следит за добрыми людьми, которые ищут свое место в космосе – а в это число входит практически каждый, время от времени.

Селуна иногда общается с Гермесом, Селестианом и другими силами, уважаемыми планарными странниками. Она ощущает некоторое родство с Эйлистраи, богиней добрых дроу, которая убеждает своих верных очищать свои души, танцуя под светом луны. Среди своего собственного пантеона она рассчитывает на дружбу Латандера, Мистры и Сьюн (которой она когда-то служила), хотя она отчаянно противостоит Шар (смотри раздел про Шар ниже, для больших подробностей).

Богиня разделяет свое туманное королевство, Врата Луны, с другой силой: Сомой, Ведийским богом лунного света, растений и пророчеств. С благословения Селуны просители Сомы выжимают сок из специальных цветов, которые растут вокруг королевства; есть слух, что тот, кто вкусит несколько его капель, сможет заглянуть в будущее.

Естественно, основной причиной того, что мироходцы приходят к Вратам Луны, является возможность подняться на Бесконечную Лестницу, канал, который, предположительно, ведет из Аргентила (серебряного зала Селуны) к каждому городу, который когда-либо был, есть или даже будет. Некоторые синяки хвастаются о том, что они использовали Лестницу, чтобы прыгать через время или сокращать переход между бесконечно далекими городами, но это не так-то уж просто. Во-первых, Лестница может буквально свести путешественника с ума – она ведет сразу во всех направлениях, и гравитация часто зависит от того, куда поставлена нога человека. И, что даже хуже, пустышка, который поднимается по ней один – без помощи групповой силы воли – может закончить в городе своей великой мечты, месте, которое он некогда не захочет покинуть.

Шар

Великая Сила, «Ночная Певица»

СВ: Тьма, ночь, потери.
МЗ: Нейтрально-Злая.
ВЕР: Любые (в основном злые).
Символ: Черный диск с фиолетовой каймой.
Домашний п/с/к: Серая Пустошь/Нифлхейм/Дворец Потерь.

Шар – испорченная сила, она глубоко наслаждается нанесением боли от потери своим последователям. Она мелочна и ревнива, и она верит в вынашивание негодования, пока оно не станет – по ее собственному мнению, по крайней мере – главной слабостью. Шар хочет помочь своим верующим забыть печаль потери, но тьма этого в том, что она просто заставляет их принять боль как обычную часть существования. Конечно, это ранит меньше, но только болваны будут говорить, что им от этого лучше.

Шар учит своих последователей, что жизнь бесцельна и глупа, что они не могут ожидать ничего хорошего от мира и, следовательно, не должны ожидать ничего от себя. Короче, она – сила безнадежности, гасительница творческого огня, и, таким образом, является полной противоположностью Латандеру.

Говорят, что королевством божества является одинокая башня, возвышающаяся над мрачной серостью Нифлхейма, башня без окон или дверей. Некоторые посетители могут вычислить, где находится вход и выход, но просители и представители Шар могут входить и выходить из нее по своему желанию. Единственными пустышками, которые попадают в ее дворец, являются те, которые лишились своей свободы; в этом случае Шар может более остро почувствовать их боль.

Есть слух, что некоторые представители Шар открыли для себя поклонение Церильской силе Несири, Госпоже Траура, которая предложила им исцеление. Некоторые из этих представителей скрылись в королевстве Несири, чтобы успокоить боль, которую причинила им Шар. Но большинство знатоков, которые все еще преданы своей богине, возмутились, и доложили о беднягах, которые переметнулись на другую сторону. Шар разозлилась, что Несири посмела излечить печаль, и планирует уничтожить или свергнуть Церильскую силу.

Так же хорошо известно, что Шар и Селуна являются непримиримыми врагами. Люди не могут сказать, что разожгло вражду, но она длиться дольше, чем могут припомнить смертные, и обе постоянно работают над тем, чтобы подрезать друг друга. Правда в том, что их ненависть может проистекать не более чем из простого факта, что Селуна представляет мистические аспекты ночи, тогда как Шар воплощает ее горечь.

Маска, бог воров и теней в пантеоне, хотел бы установить союз с Шар, но он придерживается дистанции – он уже потерял некоторые свои портфели из-за Сайрика, и он боится, что Шар дополнит эту потерю, поглотив его полностью. Шар, как считают, не разделяет мнения Келемвора на счет союза, но так или иначе соглашается с новой силой (хотя их мировоззрения, казалось бы, сведут на нет любой шанс сильных дружеских отношений).

Сьюн

Великая Сила, «Огневласая»

СВ: Красота, любовь, страсть.
МЗ: Хаотично-Добрая.
ВЕР: Любые Нейтральные или Добрые.
Символ: Лицо белокожей девы с красными волосами.
Домашний п/с/к: Арборея/Олимп/Светловодье.

Сьюн Огневласая является одним из самых тщеславных существ мультвселенной, хоть она и соперничает за эту честь с Афродитой от Олимпийцев. Она разделяет водоем Вечнозлатой – Фонтан Юности и Красоты – с Афродитой, Ханэли Селанил, Фрейей и другими богинями обаяния. Сьюн, в действительности, рассматривает себя более красивой, чем все остальные, которые, в свою очередь, видят ее как болотную силу с завышенной самооценкой. В остальном, однако, божества имеют хорошие взаимоотношения.

Сьюн также является одним из самых страстных божеств в космосе, и она убеждает себя, что ее интересы простираются довольно далеко – а они так и делают, по крайней мере, пока она может поддерживать их. Хотя, если говорить по правде, она не долго уделяет свое внимание личности или силе – пока создание может привлекать к себе ее внимание – а затем теряет интерес, ища новые и более восхитительные пастбища. Однако она не забывает своих врагов: среди них находится Талона (богиня болезней), Талос (бог бурь) и любой другой, кто разрушает красоту ради наслаждения разрушением.

Факт в том, что красота Сьюн вдохновляет многих, и артисты и возлюбленные одинаково ищут ее покровительства. Она дает авторам способность в короткие сроки сочинять отличные работы, художникам – вспышку творческого озарения, дающую им возможность изображать замечательные композиции, а скульпторам – чувство совершенства в человеческой форме. Любящим она предоставляет желание и страсть, а остальных своих последователей она просто делает расой знатоков – для большинства людей этого достаточно.

Она разделяет свое королевство на Арборее с двумя другими главными силами: Тиморой (богиней удачи) и Ллиирой (богиней радостных танцев и фестивалей, которая также охраняет портфели богатства и торговли для отсутствующего божества Ваукин). Одно из самых новых королевств на планах, Светловодье также является и одним из наиболее возбужденных. Здесь человек может найти почти все невероятное. Это место постоянного движения и действия, и многие странники, которые пожелали остаться в Светловодье, доживают здесь остаток своей жизни.

Талос

Великая Сила, «Разрушитель»

СВ: Штормы, разрушения, землетрясения.
МЗ: Хаотично-Злой.
ВЕР: Любые Нейтральные или Злые.
Символ: Три молнии.
Домашний п/с/к: Пандемониум/Пандесмос/Башни Руин.

Сила преобладания и разрушения, Талос заставил силой служить себе трех других злых сил: Умберли (Королеву Самку океанов), Малара (Зверя Повелителя дикой охоты) и Аурил (Ледяную Деву холодных зим). Вся вместе эта группа известна как Боги Ярости, и Талос плотно держит в узде свои обязанности.

Единственной его целью в жизни является доказать, что он может сокрушить все, что возводят другие знатоки. Странно, но это иногда является причиной его конфликта с Ведийским божеством Шивой. Хотя Индийская сила и является силой разрушения, он не видит смысла в крушении всего подряд ради забавы, как это делает Талос.

Видите ли, Талос похож на испорченного ребенка, обиженного малейшим проявлением пренебрежения, а он может бушевать столетиями. Хорошо, что его ярость ограничивается Фаэрунскими божествами типа Чантеи, Латандера, Мистры и Сьюн.

Королевство Разрушителя расположено на холме посередине Пандемониума. Ветры воют вокруг больших, скалистых башен-близнецов, сдувая прочь тех, кто мешает силе. Буря становится тем сильнее, чем ближе человек подходит к разделенному входу в башни, пока она практически не приобретет ураганной силы.

Темпус

Великая Сила, «Гроза Врагов»

СВ: Война, воины.
МЗ: Хаотично-Нейтральный.

ВЕР: Любые.
Символ: Серебряный меч на кроваво-красном поле.
Домашний п/к: Лимбо/Отдых Рыцаря.

Мало известно о способностях Темпуса или его личной жизни; он живет только ради крайностей, и неважно, битва ли это, еда ли, или выпивка. Он – любимая сила воинов, вне зависимости от их мировоззрения, и это делает его могущественным на земле. И все же Темпус не имеет настоящих союзников среди остальной части пантеона, это из-за того, что они боятся, что он отвернется от них так быстро, как меняются потоки битвы.

Правильнее будет сказать, что он одинаково любит все течения войны, поскольку Темпус – честная сила. Он ненавидит предательства, и он прорезает себе дорогу в мире, не позволяя никому вставать на своем пути.

Его королевство, Отдых Рыцаря, что угодно, но не привал. Оно похоже на Асгард, но круче – и это должно сказать глупцу все, что ему нужно знать. Битвы в этом королевстве бушуют безостановочно, и пустышка, который был убит во время битвы, короткое время лежит на земле, пока не исцелится, а затем встает, чтобы драться на стороне рубаки, который убил его. Только трусы умирают навечно.